

DEAD.EARTH — Kompendium

DEAD.EARTH — Kompendium

Teil 0 — Einleitung

Einleitung — DEAD.EARTH

Willkommen in der Asche

Über dieses Spiel

Die sieben Archetypen

Waffen, Werkzeuge, Wunder

Wien — Herz der Toten Erde

Teil I — Die Welt

Vorgeschichte — Wie das Ende nach Wien kam

Der lange Krieg im Osten

Als die Generäle aufhörten zu zählen

Wien am Rand des Feuers

Das Fleisch beginnt zu lügen

Der Riss

Der Ostkrieg und der Riss

Das Bündnis — wer den Krieg begann

Der Riss — das Höllentor

Der Höllenhauch — warum die Gaben

Der Feind dahinter

Wie es die Welt prägt

Wie Wien im Schatten versank

Setting — Überblick & Zeitleiste

Vor dem Fall (ca. 2020–2030)

Der Große Krieg (2031–2037)

Das Jahr des Feuers (2038)

Die Zeit der Seuchen (2039–2042)

Das Jetzt (ca. 2045)

Die Lage in Wien und den Vorbezirken

- 4.1 Geografie & Verteidigungslinien
- 4.2 Regierung & Machtstruktur
- 4.3 Fraktionen & Machtzentren
- 4.4 Versorgung & Alltag

Fraktionen in Wien und im Umland

50 Orte der Macht und des Verfalls

Die Lage in Österreich

Die Lage in Europa

PRAG — Die Goldene Stadt

Die Umkehrung (warum Prag der Gegenpol zu Wien ist)

Vorgeschichte — Wie Prag golden wurde

Der gebändigte Riss (das Geheimnis unter dem Gold)

Lage & Geografie

Anbindung an Wien (für Expeditionen)

Fraktionen in Prag

Schauplätze in Prag

Teil II — Die Regeln

Kernregeln

- 0. Das Grundprinzip
- 1. Der Charakterkern
- 2. Proben (der W20-Kern)
- 3. Kampf & Skirmish (das Herzstück)
- 3A. Waffen & Rüstung (in den neuen Motor übersetzt)
- 4. Gaben & Narben (ersetzt „Magie“ — eigenes System)
- 5. Die Zuflucht (Basis & Downtime — euer System, integriert)
- 7. Offene Justier-Schrauben (beim Testen entscheiden)

Erweiterte Regeln — Erkundung, Kampagne, Narben

- 8. Der Vorstoß (Erkundung)
- 9. Traglast & Beute (Slots)
- 10. Die Kampagne (nach jedem Einsatz)
- 11. Narben & Ruhestand
- 12. Aktualisierte Justier-Schrauben

Die Zuflucht — Ausbau & Verteidigung

Die fünf Werte

Die Ressourcen fürs Bauen

Die Stufen der Zuflucht

Erweiterungen (Module)

Der Downtime-Zyklus (Schritt für Schritt)

Der Überfall — Verteidigungs-Skirmish

Teil III — Bestiarium

Bestiarium

Wie man einen Statblock liest

A · Monster des Fleisches

B · Die Legionen (*Ursprung: Riss / Hölle*)

C · Konstrukte

D · Maschinen (*geerdete Vorkriegstechnik*)

DEAD.EARTH — Kompendium

Endzeit-Rollenspiel und Miniaturen-Skirmish im sterbenden Wien.

Wien ist nicht gefallen. Wien liegt im Sterben — und betet dabei zu allem, was noch zuhört.

Dieses Buch sammelt, was ihr zum Spielen braucht: die **Welt** — ein zerbrochenes Wien, sein Umland und die Goldene Stadt Prag —, die **Regeln** (ein W20-Kern für die Frage *ob*, W6-Pools für die Frage *wie schlimm*; Erkundung, Kampf, Kampagne und der Ausbau eurer Zuflucht) und das **Bestiarium** der Dinge, die in den Ruinen warten.

Ihr braucht nur ein paar zwanzig- und sechsseitige Würfel, Bleistifte und den Mut, in die Dunkelheit hinabzusteigen.

Arbeitsfassung — Rückmeldungen willkommen: mail@dead-earth.com · © 2026 Peter Schuster, 1130 Wien.

Teil 0 — Einleitung

Einleitung — DEAD.EARTH

Ein Rollenspiel in den Ruinen Wiens.

Willkommen in der Asche

Europa ist tot.

Die alten Nationen sind Staub, ihre Grenzen verbrannt, ihre Städte überwuchert von Pilz, Rost und Glauben. Und doch leben in den Ruinen noch Menschen — Überlebende, Mutanten, Suchende, Wahnsinnige. Sie alle kämpfen darum, das letzte Licht der Zivilisation am Brennen zu halten. Oder es endgültig zu löschen.

Dies ist die Welt von **DEAD.EARTH**: ein verwesendes Wien im Schatten des Falls, wo verstrahlte Bestien durch die Höfe streifen, alte Maschinen im Dunkeln erwachen, vergessene Götter neue Priester finden — und **Legionen aus keiner Zeit** durch den Riss marschieren.

Deine Aufgabe: überleben. Deine Belohnung: ein weiterer Sonnenaufgang.

Über dieses Spiel

DEAD.EARTH folgt einer **old-school** Haltung — gefährlich, direkt, tödlich. Deine Werte sind klein, deine Chancen gering, und dein Mut ist alles, was zählt. Heldentum ist keine Gabe, sondern eine Entscheidung, die du triffst, wenn schon alles verloren ist.

Die Regeln sind bewusst schlank gehalten, damit Erzählen, Erkunden und Improvisieren im Vordergrund stehen. Ob du durch verseuchte Ruinen schleichst, mit mutierten Räubern verhandelst oder einen uralten Panzer zum Leben erweckst — deine Entscheidungen schreiben die Geschichte. Meist ist es eine kurze.

Die sieben Archetypen

Jeder Archetyp verkörpert eine Art, in dieser Welt zu überleben. Alle sind gefährlich, unvollkommen und von den Jahren des Verfalls gezeichnet.

Krieger

Der Überlebende mit der Klinge, der sich mit blankem Stahl oder rostigem Gewehr durch die Welt schlägt. Krieger stehen an der Front, schützen die Schwachen — oder führen ihre eigenen Clans. *Kraft und Entschlossenheit sind ihre Währung.*

Späher

Schattengänger, Pfadfinder, Plünderer. Sie kennen die Ruinen, die Wege durch die Donauauen und die Geräusche, die bedeuten, dass etwas im Dunkeln jagt. *Sie überleben, weil sie zuerst sehen, was andere übersehen.*

Hüter

Wächter der alten Welt. Manche folgen den Kirchen Wiens, andere verehren Maschinen oder Naturgeister. Ein Hüter ist Priester, Arzt und Richter zugleich — oft der Einzige, der noch Ordnung in den Wahnsinn bringt.

Tüftler

Kinder des Rosts. Mechaniker, Bastler, Erfinder. Sie wissen, dass Technik nur vergessene Magie ist. Ein Tüftler baut eine Pistole aus Schrott oder erweckt eine tote Drohne — wenn er lange genug lebt, bis sie läuft.

Hexer

Wandler zwischen Wissenschaft und Wahn. Manche zapfen psionische Energien an, andere machen die Mutation selbst zur Quelle ihrer Macht. Gefürchtet, verachtet, unersetzlich. *Die Risse zwischen den Zeiten flüstern zu ihnen — und sie flüstern zurück.*

Virologe

Erben der alten Ärzte, die glaubten, sie könnten die Seuche verstehen. Heute sind sie Alchemisten der Fäulnis: sie brauen Gifte, Heilmittel, Stimulanzen und Viren, die Leben retten oder auslöschen. Viele tragen die Krankheit in sich — als Fluch und als Werkzeug.

Berserker

Vom Zorn geboren, von Strahlung gezeichnet. Sie leben nur für den Kampf. Ob durch Drogen, Mutation oder pure Raserei — ein Berserker kennt keine Angst, kein Mitleid, kein Zögern. *Wenn er fällt, nimmt er viele mit.*

Waffen, Werkzeuge, Wunder

Alles, was je existierte, kann wiedergefunden werden: ein rostiges Sturmgewehr, ein Schwert aus Autostahl, eine Faust aus einem alten Exoskelett, ein Flammenwerfer aus Benzin und Hoffnung. Die Welt ist ein Friedhof der Technik — wer gräbt, findet.

Doch Macht hat ihren Preis. Jede Waffe kann versagen, jede Rüstung zerfällt, jede Technologie zieht jene an, die sie begehren. Und in Wien ist Besitz nie sicher — nur geliehen, bis dir jemand Stärkeres begegnet.

Wien — Herz der Toten Erde

Inmitten des zerbrochenen Kontinents liegt Wien, eine Stadt zwischen Leben und Tod. - **Zone C**, der Kern, beherrscht vom Rat der Überlebenden. - **Zone B**, der Gürtel, ein Schlachtfeld der Clans, Kirchen und Mutanten. - **Zone A**, der Osten, ein Rissgebiet, wo die Zeit selbst zerfließt und die Legionen marschieren.

Hier beginnt deine Geschichte. Hier kämpfst du. Hier stirbst du vielleicht. Oder du wirst zu etwas Neuem — und wünschst dir, du wärest gestorben.

Willkommen in **DEAD.EARTH**.

Teil I — Die Welt

Vorgeschichte — Wie das Ende nach Wien kam

Niemand kann sagen, wann genau die Welt aufhörte. Es gab kein einzelnes Ende. Es gab nur eine lange Reihe von Toren, die sich öffneten und nie wieder schlossen.

Der lange Krieg im Osten

Seit den späten 2020er-Jahren fraß ein Krieg sich durch den Osten Europas — erst Grenzscharmützel, dann Fronten, die sich Jahr für Jahr wie Wundbrand nach Westen zogen. Paramilitärs, zerfallende Staaten — und in ihrem Rücken **das Bündnis**, die Koalition des Ostens, die nach Westen drängte. Man las davon in Wien wie von schlechtem Wetter über einem fernen Land. Das Wetter kam näher.

Als die Generäle aufhörten zu zählen

Als die Vorräte versiegten, taten die Kommandeure, was lange undenkbar gewesen war. Erst Giftgas. Dann Bioviren, die man „präzise“ nannte — Waffen, um Armeen zu schwächen, nicht um Völker auszulöschen. Dann Atomfeuer. Kiew, Charkiw, Odessa, halb Polen: Namen, die heute nur noch Krater sind. Europa selbst wurde zum Schlachtfeld, und die Flüchtlingsströme trugen die Seuchen weiter als jede Rakete.

Wien am Rand des Feuers

Wien lag im äußeren Ring des Bombengürtels — kein Ziel, aber auch nicht verschont. Mehrere Sprengköpfe detonierten östlich der Stadt; die Druckwellen zerschlugen ganze Bezirke, und radioaktive Wolken fraßen sich über die Donau in Grundwasser und Böden. Die Stadt starb nicht mit einem Schlag. Sie begann zu verwesen, langsam, bei lebendigem Leibe. Strom, Ordnung, Recht — alles flackerte aus wie eine Kerze im Zugwind.

Das Fleisch beginnt zu lügen

Die „präzisen“ Genwaffen hielten sich an keine Zusagen. Sie mutierten, sprangen auf Tiere über, machten Menschen zu Wirten. Krankheiten liefen schneller als jede Quarantäne. Ganze Straßenzüge starben — und andere erhoben sich wieder, hungrig und leer. Und dann, womit niemand gerechnet hatte: **Manche Überlebende veränderten sich**. Feuer aus bloßen Händen. Gedanken, die durch Mauern gingen. Stimmen in der Strahlung, die manche wie eine zweite Haut zu spüren begannen. Für die einen war es Mutation. Für die anderen Gotteslästerung. Für wenige der Beginn eines neuen Zeitalters. Der Streit darüber tötet in Wien bis heute mehr Menschen als jede Kugel.

Der Riss

Kurz nach dem Feuer — als Waffenexperimente, Strahlung und Dinge, die niemand hätte anrühren dürfen, die Wirklichkeit dünn scheuerten — zerriss etwas, das nicht dafür gemacht war zu zerreißen: der **Riss**. Kein Bruch in Zeit und Raum, wie die Gelehrten anfangs hofften. Ein **Tor zur Hölle**. Durch ihn kommen die **Dämonen** — was Wien „die **Legionen**“ nennt — und weil die Hölle außerhalb der Zeit liegt, speit sie die Verdammten *aller Zeitalter* aus: antike Formationen neben Dingen, die es nie gegeben hat, Banner aus keiner

Geschichte. Die Priester am Steffl nennen es das Gericht — und diesmal haben sie recht, und das macht es nur schlimmer. Mehr dazu in **Der Ostkrieg und der Riss**.

Zeitleiste (SL-Referenz) - späte 2020er: Krieg im Osten eskaliert. - **frühe 2030er:** ABC-Waffen im Großeinsatz; Ostmetropolen fallen. - **2030er:** Seuchen, Strahlung, Flüchtlingswellen erreichen Mitteleuropa. - **Der Schlag:** Sprengköpfe östlich Wiens; Zerfall der staatlichen Ordnung. - **Danach:** Mutation & Gaben treten auf; die Infizierten erheben sich. - **Der Riss:** das **Höllentor** öffnet sich — kurz nach dem Feuer — und schließt sich nicht. Dämonen treten durch; der Höllenhauch bringt die Gaben. - **Heute:** Wien ist keine Hauptstadt mehr. Wien ist eine Grenzstadt zwischen Überleben und Verdammnis.

Der Ostkrieg und der Riss

Zwei Wunden brachten das Ende. Die erste schlugen Menschen. Die zweite kam kurz darauf — und sie war nicht von dieser Welt.

Das Bündnis — wer den Krieg begann

Der **Ostkrieg** war Menschenwerk. Im Osten schlossen sich Mächte zu einem **Bündnis** zusammen — eine Koalition aus Staaten, Armeen und Ideologien, die nach Westen drängte, als Ressourcen und Ordnung zerfielen. Das Bündnis warf die ersten Bomben; der Westen warf zurück. So starb die alte Welt: von Menschenhand, aus Menschengründen — Gier, Angst, Hunger.

Niemand im Westen weiß mehr genau, wer im Bündnis wen führte. „Das Bündnis“ ist der Name, den die Überlebenden dem gaben, was aus dem Osten kam. Ein Gesicht hat es nie gehabt.

Der Riss — das Höllentor

Der Krieg war nur die erste Wunde. **Kurz nach dem Feuer** — als Strahlung, Genwaffen und Experimente an Dingen, die niemand hätte anrühren dürfen, die Wirklichkeit dünn scheuerten — **riss sie**. Nicht zu einer anderen Zeit. Nicht zu einem anderen Ort. Zur **Hölle**.

Der Riss ist ein **Tor**. Dahinter warten sie, und durch ihn kommen sie: **Dämonen**. Was die Überlebenden „die **Legionen**“ nennen, sind die Heerscharen der Hölle. Und weil die Hölle außerhalb der Zeit liegt, speit sie die Verdammten **aller Zeitalter** aus — Panzer neben Speerträgern, Banner aus keiner Geschichte, Rüstungen, die es nie gab, neben solchen, die längst zu Staub sein sollten. Ein Albtraum aus jedem Jahrhundert, unter einer einzigen, hungrigen Fahne.

Der Höllenhauch — warum die Gaben

Mit den Dämonen sickert etwas Feineres durch den Riss: der **Hauch der Hölle**. Er berührt die Lebenden, und manche wandeln sich im **Geist** statt im Fleisch. Das ist die Quelle der **Gaben**, der Psi-Kräfte, der **Gezeichneten** — nicht Segen, nicht Evolution, sondern **Korruption**. Wer Macht aus dem Riss zieht, zieht die Hölle ein Stück näher und trägt ihr Mal (Regeln: *Gaben & Narben*).

Zwei Ursprünge, zwei Sorten Grauen. Der **Krieg** schuf die Monster des Fleisches — Strahlung, Genwaffen und Seuchen machten die Infizierten, die Assimilanten, die Kinder der Zweiten Geburt. Der **Riss** schuf die Schrecken des Geistes und der Seele — die Legionen, die Gaben, die Verdammnis. Wien liegt zwischen beiden.

Der Feind dahinter

Die Legionen sind nicht wahllos. Etwas **lenkt** sie — ein Wille auf der anderen Seite, der den Riss weitet, Nacht um Nacht. Niemand hat ihn gesehen und ist zurückgekommen. Die Priester nennen ihn den Widersacher; die Bleichen nennen ihn den Architekten; die Gelehrten messen nur, dass der Riss **wächst**. Wer immer dort auf dem Thron sitzt: Er hat Geduld — denn er kommt von jenseits der Zeit, und die Zeit arbeitet für ihn.

Wie es die Welt prägt

- **Apokalypse Gottes** hat recht — und das macht sie nur schlimmer. Es *sind* Dämonen. Es *ist* ein Gericht. Also brennen die Gezeichneten am Stephansplatz.
- **Kinder des Lichts** verehren den Hauch als göttliche Wandlung; andere **Sekten** beten den Riss und seine Legionen offen an.
- **Prag** hat das Ungeheuerlichste getan: ein **Höllentor gebändigt** und daraus Macht gezogen — und zahlt dafür einen Preis, den die goldene Stadt sich nicht eingestehen wagt (*Prag — Die Goldene Stadt*).

Wie Wien im Schatten versank

Kurzfassung des Settings — der Kastentext, der neuen Spielern in fünf Minuten den Boden unter den Füßen wegzieht.

Zuerst war es nur Krieg. Ein weiterer, fern im Osten, wo Grenzen seit jeher brennen. Niemand in Wien glaubte, dass er je die Donau erreichen würde. Doch die Front kroch näher, Jahr um Jahr, und verschlang ganze Länder auf dem Weg.

Als die Ressourcen versiegt, entschieden die Generäle, was lange undenkbar war: Gas, dann Viren, dann Atomfeuer. Städte verglühten. Landstriche wurden zu Ödland. Europa selbst wurde zum Schlachtfeld — und Wien lag am Rand des Bombengürtels. Kein Ziel. Aber auch nicht sicher.

Mehrere Sprengköpfe detonierten östlich der Stadt. Die Druckwellen zerschmetterten die Bezirke, radioaktive Wolken fraßen sich über die Donau, verseuchten Wasser und Erde. Doch das war nicht das Ende. Es war nur die erste Tür.

Die Genwaffen — angeblich „präzise“ — mutierten unkontrolliert. Tiere wurden zu Trägern, Menschen zu Wirten. Ganze Straßenzüge starben. Andere erhoben sich als Infizierte, hungrig und leer, und trugen die Seuche weiter durch die Nacht.

Und dann geschah, womit niemand rechnete: **Manche Überlebende veränderten sich.**

- Einige entwickelten Kräfte, die wie Zauberei wirken — Feuer aus bloßen Händen, Gedanken, die durch Mauern gehen.
- Andere hören Stimmen und fühlen die Strahlung wie eine zweite Haut.
- Für die einen ist es Mutation. Für die anderen Gotteslästerung. Für wenige ein neues Zeitalter.

Und über allem klafft **der Riss** — ein Bruch in der Welt, durch den Legionen aus keiner Zeit in die Ruinen sickern. Manche bekämpfen sie. Manche beten sie an.

Die Stadt zerfiel in Zonen:

- **Das Zentrum**, halb bewohnbar, regiert von Milizen, Klerikern und Banden.
- **Die Ränder**, ein Flickenteppich aus Ruinen, verseuchten Straßen und improvisierten Festungen.
- **Der Bombengürtel**, eine Hölle aus Kratern, Asche und strahlender Wildnis.

Innerhalb weniger Jahre hörte Wien auf, eine Hauptstadt zu sein. Es wurde zur Grenzstadt zwischen Überleben und Untergang. Strom flackert nur noch in Teilen. Sauberes Wasser ist kostbarer als Gold. Und jede Nacht füllen neue Schreie die Ruinen.

Die Welt draußen? Niemand weiß, wie viel von Europa noch steht. Manche sagen, Deutschland sei ein einziger verstrahlter Krater. Andere schwören, im Balkan seien Königreiche der Mutanten entstanden.

Nur eines ist sicher: **Wien lebt — oder stirbt — in seinem eigenen Schatten.**

Setting — Überblick & Zeitleiste

Die kanonische Chronik, wie es so weit kam.

Zeitraahmen: Das „Jetzt“ liegt um ~**2045** (der Fall: ~2038). Die 2040er sind Kanon.

Vor dem Fall (ca. 2020–2030)

Spannungen im Osten Europas: politische Krisen, Ressourcenknappheit, Grenzkonflikte. Ein Kalter Krieg 2.0 aus Aufrüstung, Stellvertreterkriegen und Propaganda. Europa spaltet sich, Bündnisse zerbrechen, jeder Staat sucht verzweifelt nach eigener Macht. Man sah es kommen. Man tat nichts.

Der Große Krieg (2031–2037)

- **2031:** Offener Krieg im Osten — Ukraine, Balkan, Schwarzmeerraum. Millionen fliehen nach Westen.
- **2033:** Chemische Kampfstoffe an den Fronten. Offiziell bestritten, längst dokumentiert.
- **2035:** Die ersten biologischen Waffen. Gerüchte über „intelligente Viren“, die gezielt Bevölkerungsgruppen brechen sollen.
- **2037:** Die Front kriecht an Mitteleuropa heran. Wien wird zum Zufluchtsort — überfüllt, hungrig, instabil.

Das Jahr des Feuers (2038)

- **Mai:** Atomschläge auf Kiew, Warschau, Bukarest. Gegenschläge folgen. Wien liegt außerhalb der direkten Einschläge, aber im Radius der Verwüstung.
- **Juni:** Mehrere Detonationen östlich der Stadt zerreißen Industrie und Vororte. Teile Wiens brechen zusammen, das Donauufer verstrahlt.
- **August:** Die Versorgungsketten kollabieren. Plünderung, Aufstand, Kriegsrecht.
- **Dezember:** Das Stromnetz fällt. Wien liegt im Dunkel — und im Dunkel bleibt es.

Die Zeit der Seuchen (2039–2042)

- **2039:** Mutierte Viren durch Tiere, Wasser, Menschen. Die ersten Berichte über „lebende Tote“.
- **2040:** Das Massaker im 3. Bezirk — eine Quarantänezone bricht zusammen. Tausende sterben oder wandeln sich.
- **2041:** Die Flüchtlingsströme versiegen. Wien ist isoliert, nur wenige Wege nach außen bleiben begehbar.
- **2042:** Die **Gezeichneten** treten hervor — Menschen mit unerklärlichen Kräften. Und irgendwo in diesen Jahren reißt der Himmel: **der Riss** öffnet sich, und die ersten Legionen sickern durch. Man jagt die Gezeichneten, fürchtet sie, betet sie an.

Das Jetzt (ca. 2045)

Wien ist dreigeteilt: - **Innenstadt** — Sitz von Restmiliz und Kulen. Halbwegs bewohnbar, brutal kontrolliert. - **Mittelgürtel** — Ruinen voller Plünderer, Mutanten und Überlebender. - **Bombengürtel** — Todeszone aus Kratern, Strahlung und Seuche.

Strom gibt es nur in improvisierten Inselnetzen, Wasser ist knapp, Nahrung überlebenswichtig. Fraktionen, Kulte und Warlords kämpfen um jeden Block, jeden Brunnen, jede Waffe.

Europa außerhalb Wiens? Nur Gerüchte. Manche sagen, Berlin sei ein leuchtender Krater. Andere schwören, Prag sei eine „goldene Stadt“ unter Psioniker-Herrschaft. Vielleicht stehen im Süden noch Staaten. Vielleicht auch nicht.

Die Lage in Wien und den Vorbezirken

Wien ist keine Stadt mehr. Es ist eine Front mit Straßennamen.

4.1 Geografie & Verteidigungslinien

Die Donau — die erste Linie. Fast alle Brücken sind gesprengt. Nur wenige Übergänge stehen noch, jeder unter dem Gewehr des Militärs oder eines Clans. Die Ostseite — Transdanubien, der 21. und 22. Bezirk — ist weitgehend aufgegeben: Seuchengebiet, Mutationsland, Niemandsufer. Wer hinüber will, zahlt oder stirbt, meist beides.

Der Donaukanal — die zweite Linie. Die Grenze zwischen Kernstadt und unsicherem Gürtel. Ständig patrouilliert, schwer befestigt, mit Scheinwerfern, die nachts über das schwarze Wasser streichen. Hinter dem Kanal endet die Fiktion der Ordnung.

Die drei Zonen: -  **Zone A** (Osten: Donaustadt, Floridsdorf) — verseuchtes Niemandland. Heimat von Mutanten, verstrahlten Tieren und Banden, die keine Gefangenen machen. -  **Zone B** (zwischen Donau und Donaukanal) — teilweise kontrolliert, umkämpft. Brennpunkt zwischen Regierung, Clans und Milizen; die Frontlinie verschiebt sich mit jeder Nacht. -  **Zone C** (Kernstadt, westlich des Kanals) — Sitz der „Regierung“, militärisch gesichert. Und trotzdem: überbevölkert, ausgehungert, zerfressen von Machtkämpfen. Der letzte sichere Ort ist nur der, an dem man langsamer stirbt.

4.2 Regierung & Machtstruktur

Der Rat von Wien residiert in der Hofburg und den Ministeriumsruinen des 1. Bezirks — die Reste der alten Regierung, Militärführer und Kirchenvertreter an einem Tisch, an dem längst niemand mehr die Wahrheit sagt. - **Einfluss:** reicht

nur bis an die Grenzen von Zone C. - **Aufgaben:** Rationen verteilen, Ordnung erzwingen, Propaganda senden. - **Schwäche:** ohne die Milizen und Banden, die es verachtet, wäre der Rat in einer Woche Geschichte.

4.3 Fraktionen & Machtzentren

Clans & Milizen. Viele formieren sich entlang alter Herkunftslinien (türkisch, balkanisch, kaukasisch) und bewaffnen sich aus Museen — allen voran dem **Heeresgeschichtlichen Museum** — und geplünderten Kasernen. Sie halten ganze Straßenzüge und Bezirke: Favoriten, Simmering, Ottakring. In ihren Vierteln gilt ihr Wort, ihr Zoll, ihr Galgen.

Die Flaktürme. Augarten, Esterházypark, Arenbergpark: Betonkolosse aus einem früheren Krieg, ausgebaut zu Bunkern und Festungen. Jeder ist von einer mächtigen Gruppe besetzt und praktisch nicht zu nehmen. Wer einen Flakturm hält, hält ein Stück Ewigkeit aus Stahlbeton.

Kirchen & Kulte. Stephansdom, Karlskirche, Votivkirche — religiöse Machtzentren, in denen der Weihrauch den Verwesungsgeruch nicht mehr überdeckt. Sekten nutzen das Chaos: Manche verehren den **Riss**, andere die **Legionen**, die aus ihm treten, als göttliche Zeichen.

Die Legionen. Sie tauchen sporadisch über Risse auf — an der Donauinsel, im Arsenal, in alten Tunneln. Antike und futuristische Formationen, die es nie gemeinsam gab, marschieren nebeneinander unter Bannern aus keiner Geschichte. Sie werden teils bekämpft, teils angebetet. Beides endet selten gut.

4.4 Versorgung & Alltag

- **Nahrung:** Der Rat verteilt Rationen — knapp, ungerecht, mit Bevorzugung. Der Rest kommt vom Schwarzmarkt und den Schmugglern aus dem Marchfeld und dem Wienerwald.
- **Wasser:** Die alten Leitungen sind unzuverlässig und oft verseucht. Die Brunnen im Wienerwald und den Donauauen sind lebenswichtig — und heftig umkämpft.
- **Technik:** Strom nur aus improvisierten Generatoren. Im Einsatz sind alte Waffen aus Museen und Militaria; funktionierende moderne Geräte sind selten und kostbar.
- **Medizin:** Bittere Knappheit. Vieles ist improvisiert — Kräuter, alte Vorräte, Verzweiflung. Psioniker und „Magier“ bieten alternative Heilungen an, doch wer sie annimmt, gilt vielen schon als halb verloren.

Fraktionen in Wien und im Umland

In Wien fragt man nicht zuerst, wer du bist. Man fragt, woran du glaubst — denn daran erkennt man, wie du tötest. Jede Macht in dieser Stadt hat ihr Credo darüber, was das Ende bedeutet. Die Credos sind unvereinbar. Deshalb brennt es.

Die Bastionen der Menschlichkeit

Credo: Überleben ist das einzig Heilige. Jede intakte Mauer ist ein Gebet gegen die Finsternis. **Sitz:** das Alte AKH, seine Innenhöfe mit Planen überspannt.

Stärke: ca. 10.000–15.000 Überlebende in drei Bastionen.

Entstanden aus Notunterkünften in Schulen, Spitälern und Kellern. Sie nennen sich „die Bastionen“, weil jedes Gebäude, das noch steht, wie eine Festung gegen Hunger, Kälte und Wahnsinn wirkt. Strom kommt aus röchelnden Generatoren, Wasser aus gefiltertem Grundwasser. Ihre Menschen sind einfache Leute — Sanitäter, Mütter, Handwerker, gebrochene Idealisten, die immer noch Verbände wechseln, während draußen die Welt verwest. Sie sind das Nächste zur Hoffnung, das Wien noch hat. Es ist nicht viel, und es wird jede Nacht weniger.

Apokalypse Gottes

Credo: Das Ende ist Gottes Gericht. Wien ist das neue Jerusalem. Das Antlitz des Sünders muss verborgen bleiben — und der Gezeichnete muss brennen.

Sitz: der Stephansdom und einige weitere Kirchen. **Stärke:** ca. 1.500 Fanatiker, davon 400 bewaffnete „Templer“.

Nach dem Zusammenbruch übernahmen fanatische Priester die Kanzeln der Stadt. Ihre Gläubigen tragen Masken aus Metall, damit das Gesicht des Sünders vor Gott verborgen bleibt. Sie verkünden die Apokalypse als Willen des Herrn und sich selbst als seine Klinge. Nachts gehen Gerüchte von „Reinigungen“ um: Menschen, die zu Mutanten erklärt und auf den Plätzen verbrannt werden, während Litaneien durch die Ruinen hallen. Wer eine Gabe trägt, betet, dass die Templer ihn nicht zuerst finden.

Rat von Wien

Credo: Ordnung um jeden Preis. Der Staat darf nicht sterben — auch wenn das Volk es tut. **Sitz:** die Hofburg, die Fenster mit Sandsäcken verbarrikadiert.

Stärke: ca. 1.200 Soldaten, 400 Zivilisten.

Der Rest von Militär und Polizei — kaum ein Dutzend Fahrzeuge, ein paar Funkgeräte und eine zerfallene Befehlskette. Generaloberst Koller spricht von „Ordnung“, während seine Männer um jede Konservendose kämpfen. Eine paranoide, militarisierte Gemeinschaft, halb Armee, halb Sekte, die ihre Herrschaft über Zone C mit Rationen, Propaganda und Erschießungen aufrechterhält. Sie klammert sich an die Formen einer Regierung, die es nicht mehr gibt, wie ein Ertrinkender an ein morsches Brett.

Freiheitliche Brigaden

Credo: Kein Herr, kein Gott, kein Staat. Rette, was zu retten ist — und verbrenne den Rest. **Sitz:** die U-Bahn-Schächte unter der Stadt. **Stärke:** geschätzt 800–1.200 Mitglieder.

Eine Bewegung ohne Zentrum. Ihre Anführer sind Stimmen im Radio, Übertragungen aus toten Studios — vielleicht Menschen, vielleicht nur Mythen. Die Brigaden bekämpfen jede Form von Autorität und retten, was sie können:

Kinder, Flüchtlinge, Bücher. Manche sagen, sie seien nur noch ein paar Dutzend. Andere schwören, jeder zweite Überlebende in Wien arbeite heimlich für sie. Beides zu glauben ist gefährlich. Beides ist wahr.

Die Eisenhändler

Credo: *Eisen ist Leben. Der Starke schmiedet, der Schwache ist Schrott.* **Sitz:** die Gasometer, wo alte Turbinen noch Strom spucken. **Stärke:** ca. 1.000–1.500 Personen.

Entstanden aus Schrottsammlern und alten Werkstätten. Ihre Welt ist Metall, Schweißfunken und Benzin — sie reparieren Waffen, bauen Fallen, handeln mit allem, was schießt oder rollt. Viele basteln an primitiven Exosuits aus Schrott und Hydraulik, die klappern wie sterbende Maschinen. Ihre Anführer regieren nach dem Gesetz des Stärkeren. In den Gasometern gibt es kein Recht außer dem, das man sich selbst schmiedet.

Die Kinder des Lichts

Credo: *Die Strahlung ist der Atem Gottes, der den neuen Menschen formt. Fürchtet euch nicht vor der Wandlung — kniet in ihr nieder.* **Sitz:** die Ruinen der ehemaligen UNO-City. **Stärke:** unbekannt.

Man trifft sie selten — bleiche, vermummte Gestalten, die lichtscheu durch die Trümmer schleichen, mit seltsam ruhigen Stimmen. Viele sind tatsächlich mutiert: blass, dünnhäutig, verändert. Sie beten die Verseuchung an, die sie zeichnet. Gerüchte sprechen von einer **leuchtenden Quelle tief unter der Donau**, zu der sie hinabsteigen — und von der nicht alle zurückkehren, die aber alle verändert.

Der Orden der Scherben

Credo: *Wissen ist die einzige Waffe gegen das Chaos. Auch wenn es die Seele kostet — die Seele ist ein Luxus, den das Ende sich nicht leistet.* **Sitz:** die Katakomben unter dem 1. Bezirk. **Stärke:** ca. 400–600 Überlebende.

Eine Splittergruppe aus Wissenschaftlern, Ingenieuren und Studenten, zurückgezogen in die Gänge unter der alten Stadt. Alte Server, Roboterreste und defekte Drohnen füllen ihre Hallen; sie experimentieren mit Energiezellen, Genproben und KI-Fragmenten. Mit jedem Durchbruch treiben sie ihre eigene Menschlichkeit ein Stück weiter von sich. Sie sind die Einzigen, die den Riss zu messen wagen — und einige von ihnen haben aufgehört, dabei zu blinzeln.

Die Rattenkönige

Credo: *Die Oberfläche gehört den Sterbenden. Die Finsternis gehört uns.* **Sitz:** die Kanäle unter dem Naschmarkt, wo Abwasser, Rauch und Stimmen ineinanderfließen. **Stärke:** unklar — vielleicht 1.000, vielleicht das Doppelte.

Sie herrschen über die Dunkelheit unter der Stadt. Ein König? Manche sagen, es sei eine Gestalt mit vielen Gesichtern, geboren aus dem Abfall der alten Welt. Ihre „Untertanen“ sind Waisen, Diebe, Flüchtlinge und Wahnsinnige — und sie kennen jeden Tunnel, jeden Schacht, jeden Zugang unter Wien. Niemand betritt den Untergrund gegen ihren Willen und findet allein zurück.

Das Ottakringer Syndikat

Credo: *Disziplin ist Gnade. Der Berg schützt die Seinen und zermahlt den Rest.*

Sitz: Schloss Wilhelminenberg, über dem, was einmal der 16. Bezirk war.

Stärke: geschätzt 300–400 Mitglieder.

Nach außen gelten sie als „Plünderer“ — in Wahrheit sind sie eine straff organisierte Miliz, die sich selbst „Hüter des Berges“ nennt: Kämpfer, Mechaniker, Waffenschmiede und Zwangsarbeiter. Sie halten ihre Höhe durch eiserne Disziplin und brutale interne Kontrolle. Fremde und „Nutzlose“ überleben hier nicht lange. Es ist eine der grausamsten Fraktionen der Stadt — und eine der wenigen, die noch funktioniert.

Die Kinder der Zweiten Geburt

Credo: *„Wir sind das Fleisch nach dem Feuer. Wir sind das Denken nach dem Schmerz. Wir sind, was bleibt.“* **Sitz:** der Tiergarten Schönbrunn. **Stärke:** 200–300 Individuen.

Im Schönbrunner Tiergarten verband sich nach den Bombardierungen Unvereinbares: mutierte Affen, gefangene Menschen, Strahlung, psionische Restenergie, Bioabfall — eine einzigartige genetische Kaskade. Die ersten „Kinder“ entstanden aus instinktiven und erzwungenen Verbindungen; halb Mensch, halb Tier, überlebten sie durch rohe Kraft und aufblitzendes Bewusstsein. Heute haben sie Sprache, Hierarchie und Glauben. Sie halten sich für die wahren Erben der neugeborenen Welt. Gerüchte sagen, sie wachsen schneller als Menschen — ein Jahr, und ein Kind ist erwachsen.

Die Ocaleni — „die Otschalenins“

Credo: *Wir haben ertragen, woran der Westen zerbrochen wäre. Das Gift ist unser Geburtsrecht.* **Sitz:** das alte Heerespital in Stammersdorf, jenseits der Donau. **Stärke:** unbekannt, vermutlich 400–800.

Ein Sammelsurium von Menschen, die vor dem Krieg aus dem Osten nach Westen flohen — und statt Aufnahme nur die gesprengten Donaubrücken vorfanden. In Wien nennt man sie abfällig „die Verstrahlten vom Osten“, „die Roten Schatten“, „die, die nicht wissen, wann sie tot sind“. Den Fraktionen westlich der Donau sind sie mit wenigen Ausnahmen feindlich gesinnt. In Jahren im verseuchten Gebiet haben sie eine eigene **Bio-Alchemie** entwickelt — improvisierte Wissenschaft, Aberglaube und Mutation in einem. Gerüchten zufolge können sie der Strahlung trotzen.

[SL-Geheimnis: Warum die Ocaleni das Ödland überleben, bleibt vorerst der Spielleitung vorbehalten.]

50 Orte der Macht und des Verfalls

Eine Missionsdatenbank für DEAD.EARTH: Wien — real verankert, aber offen für alles zwischen Survival-Horror, Plünderung und Fraktionspolitik. Jeder Ort ist ein Rachen. Manche geben etwas zurück.

Nr.	Ort	Beschreibung / Aufhänger	Ziel / Beute	PLZ
1	Hofburg	Endloses Gängewirr, Archive, Geheimgänge; wer sich verirrt, hört die alten Akten flüstern.	Alte Regierungsakten, Zugangscodes zu Bunkern, versiegelte Tresore.	1010
2	Rathaus	Technomönche regieren im Takt eines alten Reaktors, der unter dem Boden schlägt.	Energiezellen, stabile Stromquelle, Blaupausen für Reaktorwartung.	1010
3	Stephansdom	Katakomben voll Knochen und Reliquien. Oben predigen die Masken, unten warten die Toten.	Heilige Symbole mit Schutzwirkung, Reliquien, Weihwasser gegen Mutanten.	1010
4	Schloss Schönbrunn	Überwucherte Pracht, ein Bunker unter den Beeten — Nistgrund der Zweiten Geburt.	Saatgut, Tierpräparate, konservierte DNA-Proben.	1130
5	Parlament	Ein Gericht der Mutanten hält Hof zwischen Machtartefakten und Fässern mit Giftgas.	Alte Waffenkammer, Stimmschlüssel, chemische Kampfstoffe.	1010
6	AKH (Allgemeines Krankenhaus)	Endlose OP-Säle, verstrahlte Flure, Kerzenlicht auf blutigen Fliesen — Herz der Bastionen.	Antibiotika, Verbandsmaterial, chirurgische Instrumente.	1090
7	Technisches Museum	Maschinenhallen, in denen vergessene Roboter im Dunkeln die Augen öffnen.	Ersatzteile, Drohnenkerne, Baupläne alter Generatoren.	1140
8	Naturhistorisches Museum			1010

Nr.	Ort	Beschreibung / Aufhänger	Ziel / Beute	PLZ
		Fossilien in den Sälen, schlafende Viren in den Laboren des Kellers.	Gentechnische Proben, uralte Viren, Konservierungstechnologien.	
9	Kunsthistorisches Museum	Hologramme und Fallen bewachen Gold in Sälen, die niemand mehr betreten sollte.	Antike Kunstobjekte, Goldrahmen, Projektionskristalle.	1010
10	Nationalbibliothek	Ein Bücherlabyrinth, das nach Sporen riecht und Wissen frisst wie Schimmel.	Alte Karten, Wissen über Medizin, verschollene Archive.	1010
11	Kanalnetz der Inneren Stadt	Untergrundgesellschaft der Ausgestoßenen; wer hier atmet, atmet für die Rattenkönige.	Geheime Zugänge, Nahrungsvorräte, Kontakte zu Schmugglern.	1010
12	U-Bahnstation Karlsplatz	Der Kult des „Schienenheiligen“ betet zu Zügen, die nie wieder fahren.	Mechanische Ersatzteile, alte Energiezellen, Artefakt- Idole.	1040
13	U-Bahnstation Stephansplatz	Eingestürzte Tunnel, Geräusche aus der Tiefe, ein versiegelter Bunker darunter.	Zugang zu tieferem Bunker, rare Elektronik, Datenchips.	1010
14	Atomschutzbunker unter dem Gürtel	Die KI „EVA“ hält ein totes System am Leben — und lässt niemanden gehen.	Funktionierende Lebenserhaltung, KI-Kern, Reinraumtechnik.	1050
15	Gasometer- Katakomben	Tanks voll toxischer Dämpfe unter der Festung der Eisenhändler.	Treibstoffreste, seltene Chemikalien, Schutzmasken.	1110
16	Abwasserschleusen Simmering	Eine Kolonie mutierter Pflanzen frisst sich durch den Beton.	Heilpflanzen, mutierte Organismen, Bioproben.	1110
17	Vergessenes U- Bahn-Depot	Reich der Rattenkönige; niemand betritt es ohne Zoll, niemand geht ohne Erlaubnis.	Munition, Benzin, Werkzeuge, Handelskontakte.	1100
18	Kellergewölbe Museumsquartier	Eine Kunstkultstätte der Wahnsinnigen, erleuchtet von Drogenrausch.	Drogen, Antiquitäten, Währung für Schwarzmarkt.	1070
19	Bunkerlinik Favoriten	Eine alte Forschungseinrichtung,	Biotech-Ausrüstung, Laborgeräte, Prototypen.	1100

Nr.	Ort	Beschreibung / Aufhänger	Ziel / Beute	PLZ
		deren Prototypen noch in den Tanks zucken.		
20	Donaukanal- Tunnel	Schmugglerbasis in halb versunkenen Kammern, wo das Wasser bis zur Brust steht.	Schmuggelware, Waffen, Zugang zu Wasserwegen.	1020
21	Universität Wien	Lebende Bücher und Automaten- Professoren dozieren vor leeren, verstaubten Bänken.	Wissen über Vorzeit, Lehrmodule, Sprachchips.	1010
22	TU Wien	Roboter-Patrouillen bewachen verlassene Labore nach Regeln, die keiner mehr kennt.	Werkzeugsets, Mikrochips, Energiekerne.	1040
23	Arsenal Wien	Militärlager mit autonomen Drohnen — und einem Riss, aus dem manchmal etwas tritt.	Munition, Waffen, Panzer Teile.	1030
24	Chemiefabrik Lobau	Verstrahltes Areal, in dem eine falsche Bewegung alles in Flammen setzt.	Lösungsmittel, Sprengstoffe, Chemikalien für Medizin.	1220
25	Energiezentrale Spittelau	Ein brennender Komplex, in dem etwas haust, das aus dem Feuer geboren wurde.	Energiequelle, Reaktorkristalle, hitzebeständige Anzüge.	1090
26	Fernheizwerk Leopoldau	Immer noch warm. Niemand weiß, warum. Niemand bleibt lange genug, es zu erfahren.	Wärmeenergiequelle, Turbinen, Ersatzteile.	1210
27	Gaswerk Simmering	Tanks, in denen Feuergeister schlummern und auf einen Funken warten.	Kompressionsgas, Energiezellen, riskante Magiequelle.	1110
28	ÖBB- Zentralwerkstätte	Schrottsammler flicken tote Loks zusammen, die niemals wieder rollen werden.	Ersatzteile, Motoren, Metallvorräte.	1100
29	Flughafen Schwechat	Ein Geister-Terminal, patrouilliert von Drohnen ohne Herren.	Flugtechnik, Kommunikationsgeräte, Treibstoff.	1300
30	Sewagram Einkaufszentrum	Eine überflutete Mall, umkämpft von	Vorräte, Batterien, Kleidung, Elektronik.	1110

Nr.	Ort	Beschreibung / Aufhänger	Ziel / Beute	PLZ
		Fraktionen bis zum letzten Regal.		
31	Prater / Riesenrad	Ein Vergnügungspark als Ruinenstadt; das Riesenrad ein Grabkreuz gegen den Himmel.	Mechanikteile, Generatoren, Benzin.	1020
32	Stadthalle	Eine KI-Diva singt in Endlosschleife für ein Publikum aus Staub.	Audiochips, Elektronik, funktionierende Lautsprecher.	1150
33	Naschmarkt	Der schwarze Basar unter den Ruinen — und ein Tor hinab zu den Rattenkönigen.	Nahrungsmittel, Gewürze, seltene Waren.	1060
34	Augartenbunker	Brutstätte eines Mutantenstammes im Betonleib eines Flakturms.	Mutantenproben, Biotrophen, medizinische DNA-Proben.	1020
35	Hotel Imperial	Eine Luxusruine, bewohnt von Wahnsinnigen in verblichener Pracht.	Schmuck, Antiquitäten, wertvolle Stoffe.	1010
36	Musikverein / Goldener Saal	Resonanzräume mit hypnotischer Akustik, die den Verstand langsam aushöhlt.	Resonanzkristalle, Artefakte mit Schallkraft.	1010
37	Zentralfriedhof	Endlose Krypten, wandelnde Tote, ein Meer aus Grabsteinen bis zum Horizont.	Reliquien, Totems, seltene Mineralien.	1110
38	Hochhausruinen Matzleinsdorf	Nistplätze für Parasiten und Räuber, Stockwerk um Stockwerk in die Höhe.	Baumaterial, Kabel, Überlebensausrüstung.	1050
39	Gasthaus „Zum letzten Walzer“	Ein zeitverzerrter Ort, an dem die Musik nie ganz verstummt.	Alkohol, alte Aufzeichnungen, Artefakte aus der Vorkriegszeit.	1070
40	Hundertwasserhaus	Überwuchert von Pflanzen, die zurückschauen, wenn man sie zu lange ansieht.	Heilkräuter, Drogen, lebende Samen.	1030
41	Donauturm	Ein Leuchtturm mit Strahlenkanone über dem toten Land.	Energiequelle, optische Linsen, Sensoren.	1220
42	Kahlenberg			1190

Nr.	Ort	Beschreibung / Aufhänger	Ziel / Beute	PLZ
		Eine Radarstation empfängt fremde Signale — von wo, sagt niemand laut.	Funktechnik, Sender, Navigationsdaten.	
43	Hauptbahnhof	Geisterzüge rollen noch: leer, pünktlich, sinnlos.	Treibstoff, Ersatzteile, Waggon.	1100
44	Favoritner Friedhof	Ein Grabfeld, das sich in der Nacht bewegt, wenn niemand hinsieht.	Knochenstaub (Reagenz), geheime Krypten.	1100
45	Seestadt Aspern	Eine perfekt erhaltene Geisterstadt, in der alles funktioniert — außer den Menschen.	Baumaterial, funktionierende Stromspeicher.	1220
46	Lobau – Nationalpark	Ein übernatürliches Sumpfgebiet; die Auen atmen im Nebel.	Alchemistische Pflanzen, seltene Tiere.	1220
47	Raffinerie Simmering	Feuer und Nebel, so weit das Auge reicht, und darunter etwas, das brennt und lebt.	Treibstoff, Schmieröl, brennbare Kristalle.	1110
48	Otto-Wagner-Spital (Steinhof)	Eine verlassene Psychiatrie; die Stimmen kommen aus den Wänden.	Medikamente, Sedativa, geheime Patientendaten.	1140
49	Stift Klosterneuburg	Eine hermetisch abgeriegelte Festung des Glaubens, die keinen einlässt.	Wein, Vorräte, geheime Artefakte.	3400
50	Donauinsel	Bei Nacht eine Zwischenwelt, in der der Riss die Ränder der Wirklichkeit ausfranst.	Spirituelle Energie, Leuchtmoos, seltene Fische.	1220

Die Lage in Österreich

Das Land hat aufgehört zu existieren. Geblieben sind Täler, Festungen und Menschen, die so tun, als gäbe es noch ein Österreich, das sie vertreten könnten.

- **Der Staat.** Praktisch zerfallen. Nur die „Stadtregierung von Wien“ behauptet noch, die Republik zu vertreten — eine Fiktion, an die selbst ihre Verkünder nicht mehr glauben. Vom Bundesheer sind Reste in Bunkern übrig, dazu versprengte Garnisonen im Alpenraum, die auf Befehle warten, die nie mehr kommen.

- **Die Alpen.** Kleine Gemeinden überleben durch Landwirtschaft und den Rückzug in abgelegene Bergtäler. Burgen, Klöster und alte Stollen sind die neuen Machtzentren — Glaube und Fels, wo der Beton der Ebenen längst versagt hat. Wer hinaufsteigt, wird beobachtet, lange bevor er die erste Mauer sieht.
 - **Niederösterreich & Marchfeld.** Das Flachland östlich Wiens ist stark verseucht, doch stellenweise noch zu bestellen. Dorfgemeinschaften bilden Milizen gegen verseuchte Tiere und Banden. Schlösser wie **Schloss Hof** und **Marchegg** sind zu Festungen geworden, gehalten von Bauern mit Jagdgewehren und der Verzweiflung derer, die nirgends sonst hinkönnen.
 - **Der Westen (Wienerwald & angrenzend).** Rückzugsort für Gezeichnete, Rebellen und Gesetzlose. Kleine Siedlungen versorgen sich autark mit Wasser und Holz — und fragen keinen Fremden nach seinem Namen, solange er die Hände sehen lässt.
-

Die Lage in Europa

Was jenseits der Donau liegt, weiß niemand mehr genau. Alles, was von Europa erzählt wird, ist zweite Hand, dritte Hand — oder Lüge.

- **Osteuropa.** Großflächig unbewohnbar: Seuche, Strahlung, verbrannte Erde. Überrannt von Mutanten, verseuchten Tieren und den **Legionen**. Die alten Frontlinien sind Niemandsland, in dem nach all den Jahren immer noch etwas marschiert.
 - **Mitteleuropa.** Ein Flickenteppich aus Stadtstaaten, Militärfürstentümern und Clans. Von den alten Nationalstaaten ist nur noch lokal etwas übrig, ein Wappen hier, ein Amtssiegel dort. Die Verkehrswege sind zerstört; Handel läuft nur über Schmuggler und schwer bewachte Militärautobahnen, auf denen der Zoll in Blut bezahlt wird.
 - **Westeuropa.** Besser erhalten, aber hermetisch abgeschottet. Frankreich, Spanien, Britannien ziehen sich hinter Befestigungen zurück und lassen die Zugbrücken oben. Eine „**Exil-NATO**“ soll existieren — doch ihr Arm reicht kaum nach Osten, und in Wien hat sie noch nie jemand gesehen.
 - **Skandinavien & die Schweiz.** Relativ stabil, autark, verriegelt. Gerüchte sprechen von den Resten einer „**neuen Ordnung**“ hinter ihren Grenzen. Wer anklopft, kommt nicht wieder — oder kommt gar nicht erst hinein.
 - **Der Mittelmeerraum.** Beherrscht von Piraterie und Clans. Die Küstenstädte sind isoliert, der Seeverkehr auf ein Minimum erloschen. Wer eine seetüchtige Fähre besitzt, besitzt ein Königreich.
-

PRAG — Die Goldene Stadt

Zweite Location für DEAD.EARTH. Der Gegenpol zu Wien: wo Wien die Gezeichneten verbrennt, kniet Prag vor ihnen.

Grundwahrheit: Prag ist der eine Ort, der es *geschafft* zu haben scheint — sauber, beleuchtet, golden, geordnet. Und genau das ist das Grauen. Der Preis der Ordnung ist die Unterwerfung des Geistes. Prag ist kein Zufluchtsort. Prag ist ein goldener Käfig, gebaut über einer offenen Wunde.

Die Umkehrung (warum Prag der Gegenpol zu Wien ist)

	Wien	Prag
Gaben / Mutation	Stigma — gejagt, verbrannt (Apokalypse Gottes)	Adel — die Gezeichneten <i>herrschen</i>
Ordnung	zerfallen, Warlords, Chaos	absolute Ordnung, eine Hierarchie
Grundton	Glaube gegen Verdammnis, Zerfall	serene Tyrannei, das Lächeln, das man nicht abnehmen darf
Kernspannung	Überleben im Chaos	Freiheit gegen die goldene Stille

Ein **Hexer**, der Wiens Scheiterhaufen entkommt, hört von einer Stadt im Norden, wo seinesgleichen wie Heilige verehrt wird. Er reist hin. Er findet Frieden, Gold und Ordnung — und einen Käfig, dessen Gitter aus reiner Stille sind.

Vorgeschichte — Wie Prag golden wurde

Prag traf derselbe Krieg wie Wien: der Osten in Flammen, ABC-Waffen, der Zusammenbruch. Doch Prags Weg bog ab.

Als die Gaben erwachten, tat Prag nicht, was Wien tat. Es jagte die Gezeichneten nicht — es folgte ihnen. Die Stadt der Alchemisten und Sterndeuter hatte die Anomalien schon studiert, als anderswo noch die Bomben fielen. Und als tief unter dem **Hradschin** ein **Riss** aufbrach, flohen die mächtigsten Psioniker nicht und beteten ihn nicht blind an. Sie **banden** ihn.

Aus dieser Kette zogen sie ihre Macht. Sie wurden zu lebenden Heiligen und legten der Stadt eine Ordnung auf, wie sie kein Warlord je erzwingen könnte — die Ordnung des Geistes, von innen. Die geistblinden Massen, zu Tode erschöpft vom Chaos überall sonst, unterwarfen sich dankbar. Ordnung um jeden Preis. Jeden.

Der gebändigte Riss (das Geheimnis unter dem Gold)

Unter den tiefsten Krypten des Hradschin pulst der Riss in seiner Kette — ein **Höllentor**, gebändigt, nicht geschlossen. Aus ihm fließt die Macht der Psi-Lords — und mit ihr die Fäulnis, denn eine Höllenpforte lässt sich nicht anzapfen, ohne dass die Hölle zurückgreift.

Denn die Kette hält nicht umsonst. Sie kostet: - Die **Golems** — Prags beseelte Diener aus Lehm, Blech und Leichen — werden mit der Energie des Risses erweckt. - Die „**Läuterungen**“ — was mit den Aufsässigen, den Geistblinden ohne Nutzen, den zu Lauten geschieht — speisen etwas. - Und der Riss *gewinnt*. Langsam. Golden. Die Psi-Lords brauchen immer tiefere „Kommunion“, um die Stille zu halten. Die Stadt verzehrt sich selbst, um golden zu bleiben.

Prag hat vielleicht eine Generation, bis die Kette reißt — oder die Herren zu etwas anderem werden. Niemand in der Goldenen Stadt spricht davon. Man *darf* nicht einmal daran denken.

Lage & Geografie

Die **Moldau** teilt die Stadt; die **Karlsbrücke** mit ihren steinernen Heiligen ist die Achse zwischen den Ufern (und ein Kontrollpunkt). Es gibt keine verseuchten Zonen wie in Wien — Prags Grenzen verlaufen entlang der **Ordnung**, nicht der Strahlung:

-  **Die Krone** (Hradschin & Kleinseite) — Sitz der Psi-Lords, golden, von schrecklicher Ruhe. Fremde werden selten eingelassen; unter der Burg schläft der Riss.
-  **Die Goldene Stadt** (Altstadt) — das geordnete Herz: die Astronomische Uhr, das Alchemisten-Viertel, die geleitete Bürgerschaft.
-  **Die Geleiteten-Viertel** (Ränder, Neustadt) — wo die Geistblinden arbeiten; engere Überwachung, leiser Widerstand.
-  **Die Unterstadt** — die Katakomben des alten Josefov, die Kanäle, das Verworfenen. Hier verstecken sich die Unstillen — und hier sickert die Wahrheit über den Riss nach oben.

Anbindung an Wien (für Expeditionen)

Prag liegt rund **330 km nordwestlich von Wien** — eine Landreise durch das böhmische Ödland (Legionen an den östlichen Rändern, Banditen, Strahlungsnesten). **Die Reise selbst ist eine Kampagne** und trägt sich über euer Erkundungs-/Reise-Modul.

Zwischen den Städten herrscht **kalter Krieg mit magnetischem Sog**: - **Apokalypse Gottes** (Wien) sieht in Prag die höchste Blasphemie — eine Stadt, regiert von den Verdammten. Ein Kreuzzug wartet nur auf einen Funken. - Der **Orden der Scherben** (Wien) giert nach Prags Psi-Wissen und würde dafür töten. - **Gezeichnete** aller Art fliehen aus Wien nach Prag — ein Aderlass, den Wiens Mächtige fürchten. - Karawanen, Spione, Überläufer und Expeditionen ziehen die Straße hin und her.

Spielderspektive: Die Spieler betreten Prag als **Außenseiter** — Händler, Spione, Boten, Zuflucht Suchende. Fremde in der goldenen Stadt, die zu spät merken, dass die Stille ansteckend ist.

Fraktionen in Prag

In Wien fragt man, woran du glaubst. In Prag fragt niemand. Man weiß es bereits — und wenn man dein Denken nicht mag, wird es leise korrigiert.

Der Orden der Stillen Krone

Credo: *Der Geist ist die letzte Ordnung. Unterwerfung ist Gnade. Wir halten das Loch geschlossen, damit ihr schlafen könnt.* **Sitz:** Hradschin und Veitsdom; die tiefsten Krypten, wo der Riss in seiner Kette liegt. **Stärke:** wenige Dutzend Psi-Lords — doch jeder wiegt eine Armee.

Die lebenden Heiligen, die Prag regieren. Sie sprechen selten und schreien nie; ein Gedanke von ihnen genügt, um einen Menschen niederknien oder aufhören zu lassen zu atmen. Ihre Macht fließt aus dem gebändigten Riss, und mit jedem Jahr brauchen sie tiefere „Kommunion“, um die Ordnung zu halten. Sie glauben aufrichtig, die Menschheit vor dem Chaos zu retten. Das macht sie nicht gnädiger. Es macht sie unaufhaltsam.

Die Geleiteten

Credo: *Ordnung ist Sicherheit. Der stille Frieden ist das Wunder. Denk nicht so laut.* **Sitz:** die Altstadt und die Geleiteten-Viertel. **Stärke:** die geistblinde Bürgerschaft Prags — Zehntausende.

Die ungabte Mehrheit. Die meisten unterwerfen sich dankbar — nach den Schrecken der Welt draußen ist Prags goldene Stille ein Paradies, und der Preis (nicht zu laut zu denken, nicht zu fragen, wohin die Geläuterten gehen) scheint gering. Sie sind ordentlich, freundlich, sauber gekleidet, und ihr Lächeln erreicht nie ganz die Augen. Ein kleiner Teil von ihnen spürt den Käfig — und flüstert, wo kein Heiliger lauscht.

Die Lehmväter

Credo: *Materie gehorcht dem Geist. Wir geben dem Lehm einen Willen und dem Riss eine Kette — und beten, dass beides hält.* **Sitz:** das Alchemisten-Viertel (Goldenes Gässchen) und die Werkstätten unter der Burg. **Stärke:** ein paar hundert Handwerker-Gelehrte.

Die Kaste, die Prags **Golems** erschafft — beseelte Diener und Vollstrecker aus Lehm, Blech und, wenn nötig, aus Leichen — und die im Auftrag des Ordens den gebändigten Riss pflegt. Sie wissen mehr über die Wunde unter der Stadt als alle anderen, und deshalb fürchten sie sich am meisten. Manche Lehmväter arbeiten längst heimlich an einer Frage, die den Tod bedeutet, wenn ein Heiliger sie hört: *Was, wenn die Kette reißt?*

Die Unstillen

Credo: *Lieber laut und frei als still und golden.* **Sitz:** die Unterstadt — die Katakomben von Josefov, die Kanäle, das Verworfene. **Stärke:** unbekannt; Schmuggler, Ketzer, „zu Laute“, Überläufer.

Der Widerstand gegen die Herrschaft des Geistes. Menschen, die sich weigern zu knien — geistblinde Rebellen, geflohene Gezeichnete, die keinem Orden dienen wollen, Schmuggler, die Wahrheit und Waren durch die Stille tragen. Sie leben unter der goldenen Stadt, weil oben jeder laute Gedanke ein Todesurteil ist. Für Expeditionen aus Wien sind sie die ersten und oft einzigen Verbündeten.

Das Verworfene (*Bedrohung, keine Fraktion*)

Sitz: die tiefste Unterstadt, wo der Riss durch die Kette sickert. **Stärke:** unabsehbar.

Nicht alles, was geläutert wird, ist wirklich fort. Nicht jeder Golem gehorcht bis zuletzt. Und der Riss speit Dinge aus, die der Orden lieber verschweigt. In den untersten Gängen sammelt sich das Verworfene: fehlgeschlagene Golems, Riss-Berührte ohne Verstand, die „Ungemachten“ — das, was unter dem Gold liegt und langsam nach oben drängt. Sie sind der Beweis, dass Prag nicht gerettet, sondern nur vertagt ist.

Schauplätze in Prag

Eine Missionsdatenbank für die Goldene Stadt. Wo Wiens Orte Rachen sind, sind Prags Orte Spiegel: schön, sauber — und wenn du zu lange hineinsiehst, sieht die Stille zurück.

Zonen: ☉ Krone (Burgbezirk) · ○ Goldene Stadt (Altstadt) · ◉ Geleitete (Ränder/Neustadt) · ● Unterstadt.

Nr.	Ort	Beschreibung / Aufhänger	Ziel / Beute	Zone
1	Prager Burg (Hradschin)	Der Sitz der Stillen Krone. Unter den tiefsten Krypten liegt der Riss in seiner Kette — und flüstert.	Psi-Reliquien, Ordenswissen, der Weg hinab zum Riss.	☉
2	Veitsdom (St. Vitus)	Die Thron-Kathedrale der Heiligen. Hier wird gekrönt und geläutert, unter Buntglas und Gedankengewicht.	Reliquien, Zeremonial-Ornat, gefährliche Zeugenschaft.	☉
3	Karlsbrücke	Steinerne Heilige säumen den einzigen wahren	Passierscheine, Schmuggelrouten, Zollkontakte.	○

Nr.	Ort	Beschreibung / Aufhänger	Ziel / Beute	Zone
		Übergang. Kontrollpunkt bei Tag; bei Nacht flüstern die Statuen.		
4	Altstädter Ring & Astronomische Uhr	Der Orloj tickt als Orakel des Ordens — und als Countdown, den keiner laut deutet. Hier finden die öffentlichen Läuterungen statt.	Uhr-Prophezeiungen, Wissen um den Countdown, Menge als Deckung.	○
5	Josefov (altes jüdisches Viertel)	Katakomben, in denen die Golem- Sage geboren wurde — heute ein Nest der Unstillen.	Golem- Baugeheimnisse, Verbündete, verbotene Bücher.	●
6	Goldenes Gässchen	Die Werkstätten der Lehmväter, wo aus Lehm und Riss- Energie Diener erwachen.	Golem-Teile, Alchemie, Riss- Studien.	⊙
7	Kleinseite (Malá Strana)	Das goldene Wohnviertel unter der Burg — schön, gepflegt und totenstill.	Luxus, Ordenskontakte, Geheimnisse hinter zugezogenen Vorhängen.	⊙
8	Wenzelsplatz	Der große geordnete Boulevard: Aufmärsche, Propaganda, öffentliche Läuterungen unter goldenen Fahnen.	Fraktions-Intel, Menschenmenge, ein schneller Fluchtweg.	○
9	Vyšehrad	Die alte Festung auf dem Fels — eine ältere Macht, älter als die Krone, voller Legenden und Krypten.	Alte Waffen, verborgene Gräfte, ein möglicher Bündnispartner.	○
10	Die Kanäle & Unterstadt	Reich der Unstillen — und des Verworfenen, das aus dem Riss nach oben drängt.	Sichere Wege, Schmuggelware, die Wahrheit unter dem Gold.	●
11	Strahov-Kloster & Bibliothek	Gehortetes Vorkriegswissen und alchemistische	Karten, Wissen, Theorie über den Riss.	○

Nr.	Ort	Beschreibung / Aufhänger	Ziel / Beute	Zone
		Folianten hinter verriegelten Toren.		
12	Petrín-Hügel & Aussichtsturm	Ein Psi-Relais über der Stadt — das Auge des Ordens, das jeden lauten Gedanken peilt.	Überwachungstechnik, Signalzugang, ein lohnendes Sabotageziel.	○
13	Rudolfinum / Nationaltheater	Resonanzhallen, in denen die Heiligen „singen“ — hypnotische Psi- Zeremonien, die den Verstand glätten.	Resonanz-Artefakte, Zutritt zu den Lords, Gefahr für den eigenen Geist.	○
14	Kampa & die Moldau-Inseln	Halb geflutete, liminale Ufer — Schmugglerbuchten, wo Boote und Geheimnisse anlegen.	Boote, Waren, ein Weg aus der Stadt hinaus.	●
15	Das Südtor (Straße nach Wien)	Kontrollposten und Karawanserei, wo Expeditionen ankommen und Überläufer zu fliehen versuchen.	Reisekontakte, Passierscheine, Nachschub für die Rückreise.	○

Teil II — Die Regeln

Kernregeln

Post-apokalyptisches Rollenspiel & Miniaturen-Skirmish. Ein Regelmotor, zwei Zoomstufen.

o. Das Grundprinzip

Der W20 entscheidet, OB etwas gelingt. Der W6-Pool entscheidet, WIE SCHLIMM es ausgeht.

Es gibt nur **einen** Kampfmotor, gespielt in zwei Auflösungen:

- **Erzählmodus (RPG):** kleines Gefecht, SL beschreibt, Minis optional.
- **Skirmish (Tabletop):** volle Trupps, gemessene Bewegung, Missionsziele.

Gleiche Werte, gleiche Würfel. Ein Feuergefecht im Rollenspiel *ist* ein kleines Skirmish.

Der Kampagnen-Kreislauf: Einsatz in Wien → Bergung & Erfahrung → Zuflucht/Downtime (bauen, heilen, Verbrauch) → Überfall? (Verteidigungs-Skirmish auf dem eigenen Basisplan) → nächster Einsatz.

1. Der Charakterkern

1.1 Die vier Attribute

Kürzel	Attribut	Deckt ab
KÖR	Körper	Kraft, Zähigkeit, Nahkampf, Tragen
REF	Reflex	Geschick, Fernkampf, Ausweichen, Initiative
VER	Verstand	Wissen, Technik, Wahrnehmung, Handwerk
WIL	Wille	Nerven, Moral, Führung, Widerstand

Attribute sind **direkte Bonuswerte** von -1 bis $+3$ (Start).

Erschaffung — zwei Methoden: - **Zuteilen (ausbalanciert):** verteile $+2$ / $+1$ / $+1$ / 0 auf die vier Attribute. - **Auswürfeln (Old-School-Gefühl):** je Attribut $1W6 \rightarrow 1 = -1 \cdot 2 - 3 = 0 \cdot 4 - 5 = +1 \cdot 6 = +2$. Danach **ein** Attribut deiner Wahl $+1$.

Dein **Archetyp** (1.3) gibt anschließend $+1$ auf sein Leitattribut (max. $+3$ bei Start).

1.2 Abgeleitete Werte

Wert	Formel
Verteidigung (VW)	$10 + \text{REF} - \text{schwer zu treffen}$
Trefferpunkte (TP)	$4 + \text{KÖR}$ (mind. 1), $+1$ pro Stufe
Nahkampf-Bonus	$\text{KÖR} + \text{Kampfstufe}$
Fernkampf-Bonus	$\text{REF} + \text{Kampfstufe}$
Bewegung	15 cm (6"); schwere Rüstung -5 cm
Nerven	WIL (für Moralproben)
Belastungsgrenze	$3 + \text{WIL}$ (nur für Begabte, siehe §4)

Prinzip: REF macht dich schwer **treffbar**, Rüstung macht dich schwer **verwundbar** (§3). Beide bleiben dadurch relevant.

1.3 Archetypen (ersetzen die alten Klassen)

Sieben eigenständige Grundtypen — die kanonische Liste aus der Mögliche Einleitung. Jeder hat ein **Leitattribut**, einen **Fortschritts-Track** und eine **Signaturfähigkeit**.

Archetyp	Leitattr.	Track	Signaturfähigkeit (Kurz)
Krieger	KÖR	Kampf	<i>Unbeugsam</i> — 1×/ Kampf einen Angriff wiederholen oder einen Treffer, der einen Verbündeten in Basiskontakt trifft, auf sich ziehen.
Späher	REF	Kampf	<i>Aus dem Nichts</i> — aus Deckung/ Verborgtheit +1W6 Schaden; im Vorstoß (§8) Vorteil beim Suchen.
Hüter	WIL	Spezialist	<i>Halt die Linie</i> — Verbündete in 15 cm: Vorteil auf Moralproben; als 1 Aktion einen Kampfunfähigen mit 1 TP stabilisieren.
Tüftler	VER	Spezialist	<i>Improvisieren</i> — baut/repariert/ entschärft; 1×/Szene „findet sich“ ein passendes Gerät; craftet Ausrüstung & Relikt-Upgrades.
Hexer	WIL	Spezialist	<i>Gezeichnet</i> — startet mit 2 Gaben und der Belastungsmechanik (§4). Psi und Mutation als Quelle der Macht.
Virologe	VER	Spezialist	<i>Alchemist der Fäulnis</i> — braut verbrauchbare Tinkturen (Gift, Heilung, Stimulanz, Virus); manipuliert Infektion & Krankheit (§3.9).
Berserker	KÖR	Kampf	<i>Raserei</i> — nimm 1 Belastung für +1 Aktion oder +1W6 Nahkampf in dieser Runde;

Archetyp	Leitattr.	Track	Signaturfähigkeit (Kurz)
			immun gegen Furcht/Moralbruch.

Hinweise: - **Hexer** und **Virologe** sind die übernatürlichen Archetypen und koppeln direkt an **Gaben & Narben (§4)**; auch der **Berserker** nutzt die Belastungsmechanik (Rückschlagrisiko bei Übertreibung). - **Heilung im Feld** liegt beim **Hüter** (stabilisieren) und beim **Virologen** (Tinkturen/Medizin) — der frühere „Sanitäter“ ist darin aufgegangen. - **Startpakete** und **Fähigkeiten je Stufe** pro Archetyp folgen in vo.3.

Kampfstufe (ersetzt den alten Grundangriffsbonus): **Kampf-Track:** Stufe 1–10 = +0/+1/+1/+2/+2/+3/+3/+4/+4/+5 **Spezialist-Track:** Stufe 1–10 = +0/+0/+1/+1/+2/+2/+3/+3/+4/+4

1.4 Profession (bleibt — euer eigenes System)

Zusätzlich zum Archetyp hat jede Figur **eine Profession** aus dem früheren Leben (Blue/White Collar). Sie gibt **situativ +2 (Fokus)** auf passende Proben und erklärt Kontakte, Wissen und Ruf. Professionen sind erzählerische Werkzeuge, keine Kampfklassen — genau richtig als Ergänzungsschicht.

1.5 Ausrüstung & Währung (bleibt)

Bauteile sind Baumaterial *und* Kaufwährung — in zwei Sorten: **Grobbauteile** (Schrott, Mechanik → Bauen, Strukturen, Rüstung) und **Feinbauteile** (Elektronik, Feinmechanik → Präzisionsgeräte, Relikt-Upgrades, Tinkturen und Gaben-Kram). Die volle Ressourcenliste steht in §10.1. Startausrüstung nach Archetyp + eine Profession-Zugabe.

2. Proben (der W20-Kern)

Probe: W20 + Attribut (+ Fokus) (+ Kampfstufe, falls Angriff) ≥ **Zielwert**

Schwierigkeit	Zielwert
Leicht	8
Normal	12
Schwer	16
Extrem	20

- **Natürliche 20** = kritischer Erfolg. **Natürliche 1** = Patzer.
- **Vorteil / Nachteil:** 2W20, nimm den höheren / niedrigeren.

- **Rettungswürfe** sind Proben auf das passende Attribut (KÖR gegen Gift/Krankheit, REF gegen Explosion/Sturz, WIL gegen Panik/Kontrolle). Kein Extrasystem.

3. Kampf & Skirmish (das Herzstück)

Hier entsteht das Tabletop-Gefühl: gemessene Bewegung, echte Sichtlinie, Deckung, Reaktionen, Moral.

Zeiteinheiten (verbindlich). **Runde** = ein voller Durchlauf, in dem jede Figur einmal aktiviert. **Aktivierung** = der Zug *einer* Figur. **Zug** = eine Einheit beim Erkunden (ca. 10 Min.). Effektdauern werden **immer** in diesen Einheiten angegeben — nie „kurz“.

3.1 Rundenablauf — alternierende Aktivierung

1. **Initiative:** jede Seite würfelt **W20 + bester REF**. Höhere Seite entscheidet, wer die **erste Figur** aktiviert.
2. Dann **abwechselnd** je **eine Figur** aktivieren, bis alle dran waren.
3. Rundenende: Dauereffekte prüfen (Feuer, Belastung, Lärm), neue Runde.

Alternierende Aktivierung erzeugt die typische Skirmish-Spannung — deutlich mehr als „eine Seite macht alles“.

3.2 Aktionen — 2 pro Aktivierung

Bewegen · Angreifen · **Zielen** (nächster Angriff mit Vorteil) · Nachladen · **In Deckung gehen** · **Rennen** (=2 Aktionen, +15 cm) · **Bereitschaft** · Erste Hilfe · Interagieren.

3.3 Bewegung & Reichweite

Gemessen in **cm** (Zoll in Klammern). **Echte Sichtlinie** über die Minis — Gelände zählt wirklich.

Band	Distanz
Nah (Nahkampf)	Basiskontakt
Kurz	≤ 20 cm (8")
Mittel	≤ 45 cm (18")
Weit	≤ 90 cm (36")

3.4 Angriff (der eine W20)

W20 + Nahkampf-/Fernkampf-Bonus ≥ VW des Ziels → Treffer.

- Fernkampf auf Weit über die Waffenreichweite hinaus: **Nachteil**.

- Nahkampf: Rückzug aus Basiskontakt erlaubt dem Gegner einen **freien Angriff**.
- Angriff aus dem Rücken / auf ahnungslose Ziele: **Vorteil**.

3.5 Wirkung (der W6-Pool — die taktile Ebene)

Bei Treffer: **Schadenspool** der Waffe würfeln ($N \times W6$). **Jeder Würfel, der die Wundschwelle des Ziels erreicht, verursacht 1 Wunde (= 1 TP Verlust).**

Schutz des Ziels	Wundschwelle (W6 zeigt ...)
ungepanzert	2+
leichte Rüstung	3+
schwere Rüstung	4+
+ leichte Deckung	+1
+ schwere Deckung / verdeckt	+2 und Fernangreifer hat Nachteil

Bruch (BR X) einer Waffe **senkt** die benötigte Zahl um X (durchbricht Rüstung und Deckung).

Beispiel: Ziel in schwerer Rüstung (4+) hinter schwerer Deckung (+2) = **6+** pro Würfel → nahezu unverwundbar. Ein Scharfschützengewehr mit **BR 2** bringt es auf **4+** — oder du flankierst und nimmst ihm die Deckung. **Diese Positionsentscheidungen sind das Spiel.**

3.6 Bereitschaft (Overwatch)

Aktion sparen und Feuerbereich ansagen. Bewegt sich ein Gegner sichtbar hinein, **unterbrichst** du mit einem Schuss (normaler Angriff).

3.7 Moral

Verliert ein Trupp die **Hälfte** seiner Figuren, oder fällt der **Anführer** → **Moralprobe: $W20 + WIL \geq 12$** . Misslingt → **unterdrückt** (nur Deckung suchen / zurückziehen), bis eine erneute Probe gelingt.

3.8 Lärm & Aufmerksamkeit (Genre-Kern)

Waffen mit **Laut** ziehen Tote an. Am Rundenende, wenn „Laut“ gefeuert wurde: **1W6** — bei **1–2** rückt eine Bedrohung nach / +1 auf den nächsten Begegnungswurf. **Leise**-Waffen (Klinge, Armbrust, schallgedämpft) vermeiden das.

3.9 Kampfunfähig & Verletzung

Bei **0 TP** → **kampfunfähig**. Würfle sofort **W20 + KÖR** auf die **Verletzungstabelle**:

W20+KÖR	Ergebnis
≤ 3	Tödlich — verblutet in 1W6 Runden ohne Erste Hilfe.
4–9	

W20+KÖR	Ergebnis
	Schwere Wunde — bewusstlos; danach –1 auf ein Attribut bis in der Krankenstation geheilt.
10–15	Übel zugerichtet — stabil bewusstlos; nach dem Kampf mit 1 TP zurück.
16–19	Streifschuss — bei nächster eigener Aktivierung mit 1 TP zurück (1×).
20+	Zäh wie Leder — sofort mit 1 TP weiter, kein Malus.

Infektion: Wurde die Wunde von einem Infizierten verursacht, zusätzlich eine **Infektionsprobe** (siehe Infektionsregeln).

3.10 Heilung

Natürlich: 1 TP pro Ruhetag. Erste Hilfe (Aktion, VER-Probe): stabilisiert + 1 TP. Krankenstation (Basis, §5): heilt doppelt so schnell und beseitigt bleibende Wund-Mali.

3A. Waffen & Rüstung (in den neuen Motor übersetzt)

Eure Schusswaffen rechneten schon in W6 — sie passen fast direkt. Nahkampf & Rüstung ersetzen die alten RK-/Schadenswürfel-Tabellen durch das Wundschwellen-Modell.

Nahkampf

Waffe	Reichw.	Pool	BR	Traits
Faust / improvisiert	Nah	1W6	0	—
Messer / Machete	Nah	1W6	0	Leise
Brechstange / Keule	Nah	2W6	0	Wuchtig
Feuerwehraxt (zweihd.)	Nah	3W6	0	Wuchtig, Langsam

Fernkampf

Waffe	Reichw.	Pool	BR	Traits
Pistole (klein)	Kurz	1W6	0	Laut
Pistole (schwer)	Kurz–Mittel	2W6	0	Laut
Maschinenpistole	Kurz–Mittel	2W6	0	Automatisch, Laut
Schrotflinte	Kurz	3W6	0	Streuung, Laut
Gewehr (leicht)	Mittel–Weit	2W6	1	Laut
Sturmgewehr	Mittel–Weit	3W6	1	Automatisch, Laut

Waffe	Reichw.	Pool	BR	Traits
Scharfschützengewehr	Weit	2W6	2	Zielfernrohr, Nachladen, Laut
Panzerbüchse	Weit	2W6	3	Nachladen, Aufbau, Laut
Armbrust	Mittel	2W6	1	Leise, Nachladen
Maschinengewehr	Weit	3W6	1	Automatisch, Aufbau, Laut
Granate (Wurf)	Kurz	3W6	0	Explosiv, Laut
Molotow (Wurf)	Kurz	2W6	0	Feuer, Explosiv
RPG	Mittel	4W6	3	Explosiv, Nachladen, Aufbau, Laut
Flammenwerfer	Kurz	2W6	0	Feuer, Kegel, Laut

Waffen-Traits: - **Automatisch:** +1W6 Pool auf Kurz/Mittel; verbraucht doppelt Munition. - **Wuchtig:** jede gewürfelte **6** verursacht eine zusätzliche Wunde. - **Streuung:** +1W6 auf Kurz, -1W6 auf Weit. - **Explosiv / Kegel:** trifft alle Ziele im Radius/Kegel; Deckung besonders wertvoll. - **Feuer:** Ziel brennt, 1 Wunde/Runde bis gelöscht (Aktion). - **Nachladen / Aufbau:** braucht eine eigene Aktion vor dem (nächsten) Schuss / vor dem ersten Schuss aus der Stellung. - **Zielfernrohr:** Aktion „Zielen“ gibt auf Weit Vorteil. - **Leise / Laut:** siehe §3.8.

Rüstung (setzt die Wundschwelle des Trägers)

Rüstung	Wundschwelle	Notiz
keine	2+	—
Lederkluft / dicke Kleidung	3+ (leicht)	leise, keine Bewegungsstrafe
Ballistikweste / Schutzplatten	4+ (schwer)	-5 cm Bewegung; <i>optional:</i> nur leicht gegen Wuchtig-Nahkampf
Schild / improvisierte Deckung	+1 aus einer Richtung	zählt wie leichte Deckung frontal

4. Gaben & Narben (ersetzt „Magie“ — eigenes System)

Keine Zauberslots, keine Zauberlisten — ein eigenes System. Manche Menschen sind **gezeichnet** — berührt vom **Hauch der Hölle**, der durch den Riss sickert (siehe „Der Ostkrieg und der Riss“). Ihre Gaben sind Psi und Mutation in einem, und keine ist ein Segen: Macht aus dem Riss ist **Korruption** und hat immer einen **Preis**.

4.1 Belastung

Nur **Begabte** haben Gaben — vor allem der **Hexer** (Start mit 2 Gaben), in geringerem Maß **Virologe** und **Berserker**, sowie jede Figur, die später eine erwirbt (etwa durch die Narbe „Vom Riss berührt“, §11). Eine Gabe einzusetzen kostet **keine Slots**, sondern erhöht die **Belastung** um 1. Übersteigt die Belastung die **Belastungsgrenze (3 + WIL)**, würfle sofort **Rückschlag (1W6)**:

1W6	Rückschlag
1	Ausgebrannt — Gaben bis zur nächsten Rast gesperrt, –1 auf alle Proben.
2	Blackout — kampfunfähig für 1 Runde.
3	Blutzzoll — 1 Wunde (ignoriert Rüstung).
4	Leuchtfeuer — starker Lärm/Aura: zieht Tote an (§3.8, automatisch).
5	Neue Narbe — dauerhafte Mutation (SL wählt aus Tabelle; Fluch + Segen).
6	Kontrollverlust — die Gabe wirkt unkontrolliert, SL entscheidet.

Belastung sinkt um WIL pro **kurzer Rast**, komplett bei **langer Rast**.

4.2 Gaben (Auszug — eigene Namen, ausbaubar)

Gabe	Wirkung (Kurz)
Panzerhaut	Wundschwelle 1 Runde um +1 erhöht.
Krallenwuchs	Nahkampf wird 2W6, Wuchtig, ohne Waffe.
Blutgespür	spürt Lebende/Infizierte durch Wände; hält 1 Zug (bzw. 1 Runde im Kampf).
Nervenstoß	psychischer Stoß: Ziel auf Kurz macht WIL-Rettung oder verliert 1 Aktion.
Fäulnisgriff	Berührung: 1W6 Pool, BR 3, ignoriert Rüstung.
Kadavertarnung	gilt für Tote/Infizierte als „einer von ihnen“; hält 1 Zug, endet, sobald du angreifst.
Adrenalinflut	diese Runde 3 statt 2 Aktionen.
Angstwelle	alle Gegner auf Kurz: sofort Moralprobe.
Reizleiten	kleiner EMP: Elektronik/Geräte auf Kurz fallen für 1 Runde aus.
Echo-Sinn	„sieht“ ohne Licht/durch Rauch, kurze Reichweite.

Design-Loop: Wer Gaben nutzt, riskiert Narben — und nähert sich dem an, was die Spieler bekämpfen (Assimilanten, Infizierte). Macht und Menschlichkeit stehen im Widerstreit. Das ist eure eigene, unverwechselbare Identität — euer eigenes, unverwechselbares Grauen.

5. Die Zuflucht (Basis & Downtime — euer System, integriert)

Das Bauteile- und Erweiterungssystem ist der Kern. Neu ist die **Verzahnung** mit dem Skirmish und dem Downtime-Rhythmus.

5.1 Werte der Zuflucht

Bevölkerung · Verteidigung · Vorräte (Nahrung/Wasser) · Werkstatt & Lazarett · Moral. (Fünf Werte — *Technik* und *Medizin* sind zu **Werkstatt & Lazarett** vereint. Die vollen Ausbauregeln stehen im Kapitel „**Die Zuflucht — Ausbau & Verteidigung**“.)

5.2 Der Downtime-Zyklus (zwischen Einsätzen)

1. **Verbrauch:** Nahrung/Wasser = Bevölkerung. Mangel → Moral- und TP-Strafen (brutaler Ressourcendruck → raus nach Wien!).
2. **Aktionen:** jede Figur **eine** — Bauen · Erkunden (neue Loot-/Missionsziele) · Handeln · Heilen · Trainieren (Erfahrung) · Wache.
3. **Ereigniswurf (W20):** manche Ergebnisse = **Überfall** → **sofort Skirmish auf eurem Basisplan** (eure Mauern/Erweiterungen sind das Gelände).

5.3 Erweiterungen ↔ Skirmish (Kopplung an §3)

Eure Erweiterungen bekommen direkte Kampfwirkung im Verteidigungs-Skirmish, z. B.: - **Barrikaden/Mauern** → schwere Deckung (Wundschwelle +2) an der Perimeterlinie. - **Wachtposten** → kein Überraschungsangriff; eine Figur startet in Bereitschaft. - **Arsenal** → +1 Angriff in den ersten 2 Runden (wie gehabt). - **Minenfeld** → 1× pro Überfall ein Explosiv-Angriff auf anrückende Gegner. - **Krankenstation** → beseitigt bleibende Wund-Mali; +1 TP bei Heilung.

5.4 Erfahrung = geborgener Wert (euer Ansatz, sauber gefasst)

Führe zwei Zahlen getrennt: - **Geborgener Gesamtwert (Grob- + Feinbauteile, lebenslang) = Erfahrung** → bestimmt die Stufe. Ausgeben mindert sie **nicht**. - **Vorrätige Bauteile** (je Sorte getrennt) = zum Bauen/Kaufen/Craften ausgebaut.

So schafft dieselbe Ressource die klassische Spannung „aufsteigen vs. ausbauen“, ohne Doppelbuchung.

(*Stufenschwellen als Platzhalter — beim Testen justieren: z. B. Stufe 2 bei 250 geborgen, danach je +Stufe grob ×1,6.*)

7. Offene Justier-Schrauben (beim Testen entscheiden)

- **Munition:** eigene Ressource, über den **Vorratswürfel** (§8.3) getrackt; „Nachladen“ bleibt die Aktion.
 - **Skala:** cm (Standard) vs. Zoll — reine Vorliebe.
 - **Tödlichkeit:** Verletzungstabelle (§3.9) ist mittel-hart; für mehr/weniger Grit die Schwellen verschieben.
 - **Stufenschwellen & Kampfstufen-Kurve:** Richtwerte; justiert sie nach Geschmack.
 - **Punktwerte fürs reine Skirmish:** noch offen — Warband-Bau nach „Bauteile-Wert“ der Figuren wäre der natürliche Anschluss.
-

Erweiterte Regeln — Erkundung, Kampagne, Narben

8. Der Vorstoß (Erkundung)

Zwischen den Gefechten durchqueren die Figuren Ruinen, U-Bahn-Tunnel, Kanäle, Kliniken. Hier zählt nicht Präzision, sondern **Zeit, Licht, Nahrung und das, was der Lärm anlockt**. Kämpfe werden mit Minis gemessen — der Vorstoß läuft **zonenweise und erzählerisch**, das hält ihn schnell.

8.1 Der Takt: der Zug

Erkundung läuft in **Zügen** (ein Zug $\approx$ 10 Minuten Fiktion). In einem Zug tut die Gruppe **eine** Sache: eine Zone weiter vordringen · gründlich durchsuchen · ein Hindernis überwinden · kurz verschnaufen · etwas bergen. Danach wickelt die SL die **Abrechnung** ab (in dieser Reihenfolge):

1. **Vorräte** herunterzählen (Licht/Munition/Rationen, §8.3)
2. **Begegnung** prüfen (§8.4)
3. Uhren/Effekte fortschreiben (brennende Ziele, Hunger, Belastung)

8.2 Licht (drei Stufen)

Stufe	Bedingung	Wirkung
Hell	aktive Lichtquelle in der Zone	normal
Dämmerlicht	nur Restlicht / sterbende Quelle	Nachteil auf Angriff & Suchen
Finsternis	keine Lichtquelle	Nachteil + Ziele nur im Nahbereich; +1 auf Begegnungen

Wiens Untergrund ist per Default finster. **Licht ist Leben** — und verbraucht sich (§8.3).

8.3 Verbrauch — der Vorratswürfel

Kein Zufall: Verbrauchsgüter werden **deterministisch heruntergezählt**. Jeder Vorrat — **Lichtquelle** (Fackel, Lampenöl, Batterie), **Munition**, **Rationen**, **Treibstoff** — liegt als **Vorratswürfel** auf dem Bogen; seine Augenzahl zeigt die verbleibenden Einheiten.

Runterdrehen: Bei **Verwendung** wird der Würfel **eine Stufe niedriger gedreht** (6→5→4...). Licht zehrt **1 pro Zug**; **Munition** je nach Feuern (Automatisch dreht **2** statt 1); **Rationen** bei jeder Rast (§8.5). Bei **0** ist der Vorrat leer: Licht erlischt (→ Dämmerlicht, dann Finsternis); Munition leer → nur noch Nahkampf, bis Nachschub kommt; Rationen leer → Hunger (§8.5).

Große Vorräte nutzen **W8/W10/W12** statt W6; ein einzelnes Magazin einfach ein Kästchen zum Abhaken. Alles bleibt **planbar und nachzählbar** — und braucht einen guten Figuren-/Inventarbogen (in Arbeit).

(Die Start-Augenzahlen je Vorrat sind die zentrale Tuning-Schraube fürs Erkundungstempo.)

8.4 Bedrohung & Begegnungen

Jeder Ort hat eine **Bedrohungsstufe 0–5** (verlassenes Vorstadthaus 1, U-Bahn-Tunnel 3, das AKH nachts 5).

Begegnungswurf: Am Ende jedes *Zugs* — und **sofort bei jeder lauten Aktion** (Schusswaffe mit *Laut* §3.8, Tür aufbrechen, Explosion) — **1W6**. Ist das Ergebnis $\leq$ **Bedrohungsstufe** → **Begegnung**. - Naturwurf **1** = sie sind **sofort da** (Hinterhalt, keine Bereitschaft). - Sonst = **angekündigt**: Geräusche/Spuren jetzt, Kontakt im nächsten *Zug* (Zeit für Deckung/Bereitschaft).

Begegnungen werden aus der **Bedrohungstabelle des Ortes** gezogen (Infizierte, Plünderer, Assimilanten, Cyborgs ...).

8.5 Rast, Nahrung & Hunger

Eine **Rast** (mehrere *Züge*) stellt TP her (bis KÖR-Grenze) und senkt **Belastung** (§4) — kostet **1 Ration pro Person**. Ohne Ration → **Hungerstufe +1** (jede Stufe: –1 auf alle Proben, kumulativ). Hunger verschwindet erst durch Sattessen in der Zuflucht.

8.6 „Tiefer = reicher, aber die Ruine erwacht“

Statt fester Beute-Boni: **jeder durchquerte Schlüsselbereich hebt die Bedrohungsstufe um +1** und öffnet eine höhere **Fund-Stufe**:

Tiefe	typische Beute
oberflächennah	Grobbauteile, Nahrung & Wasser, Munition
mittel	Feinbauteile, bessere Ausrüstung, Einfluss-Gelegenheiten
tief / am gefährlichsten	Relikte (§10.1), einzigartige Funde

Mut wird belohnt, Gier bestraft. Der Rückweg wird mit jedem Schritt gefährlicher.

9. Traglast & Beute (Slots)

Kein Gewichtswert — **Slots** sind die Grenze. Was ihr tragt, müsst ihr auch **heraustragen**.

Bereich	Slots	Zugriff
Hände	2	sofort (Waffe/Lampe)
Am Körper (Gürtel, Holster, Weste)	4	1 Aktion
Rucksack	8	außerhalb des Kampfes / volle Aktion

- Die meisten Gegenstände = 1 Slot; sperrige (Werkzeugkiste, RPG, Leichnam) = mehrere; Kleinkram stapelt (z. B. 3 Rationen/Slot).
- **Überladen** (mehr als die Slots) → −5 cm Bewegung; zusätzlich zehrt der **Licht-Vorratswürfel doppelt** (2 pro Zug). Schleppen kostet Licht und Kraft.
- **Bergung** belegt Slots — der Kern der „Was nehmen wir mit?“-Entscheidung, die den **Bauteile**-Kreislauf (§5.4) speist.

10. Die Kampagne (nach jedem Einsatz)

Jeder Einsatz — ob Erzählmodus, Vorstoß oder reines Skirmish — speist einen festen **Kampagnen-Ablauf**. Er verwandelt Beute in Fortschritt und Verluste in Geschichte.

10.1 Die sechs Ressourcen

Ressource	Woher	Wofür
Grobbauteile	Bergung (Schrott, Mechanik)	Bauen, Strukturen, Rüstung; zählt zur Erfahrung (§5.4)
Feinbauteile	Bergung (Elektronik, Feinmechanik)	Präzisionsgeräte, Relikt-Upgrades, Tinkturen/Gaben-Kram; zählt zur Erfahrung
Munition	Lager, Gefallene, Handel	Schusswaffen — eigener Vorratswürfel (§8.3)
Nahrung & Wasser	Lager plündern, Garten/Wasseraufbereiter	Zuflucht-Verbrauch, Rationen

Ressource	Woher	Wofür
Einfluss (Ruf/Gunst bei Fraktionen)	Missionsziele, Fraktionen helfen, Heldentaten	Rekruten anwerben, seltene Händler, Fraktionsmissionen/ Bündnisse
Relikte (Vorkriegs-Tech & Riss-Artefakte)	tiefe/gefährliche Fundorte (§8.6)	Waffen-/Rüstungs-Upgrades (Bruch, Wundschwelle), Gaben erforschen/bändigen, einzigartige Module

10.2 Der Ablauf (feste Reihenfolge)

1. **Heimkehr & Verluste** — jede kampfunfähig gewordene **Kernfigur** würfelt auf der **Narbentabelle** (§11). **Statisten** (Bewohner/Miliz) würfeln nur 1W6: bei 1–2 gefallen.
2. **Erfahrung & Aufstieg** — geborgener Gesamtwert (Grob + Fein) + Missionsziele verrechnen (§5.4); Stufenaufstiege, neue Fähigkeiten/Gaben.
3. **Bergung verbuchen** — die vier Ressourcen gutschreiben.
4. **Zuflucht-Phase (Downtime, §5.2)** — Verbrauch abziehen; je Figur 1 Downtime-Aktion; **rekrutieren** (Einfluss + Nahrungs-Upkeep), **craften/modifizieren** (Fein-/Grobbauteile + Relikte), **heilen** (Wert **Werkstatt & Lazarett**, entfernt „bis behandelt“-Mali).
5. **Ereignis** — W20-Ereigniswurf; ggf. **Überfall** → **Verteidigungs-Skirmish** auf dem Basisplan (§5.3).
6. **Nächsten Einsatz wählen** — nach Fraktionslage/Karte.

10.3 Die Truppe: Kern vs. Statisten

- **Kernfiguren** (Spielfiguren + benannte Gefolgsleute): sammeln Erfahrung, **behalten Narben**, steigen auf. Wenige, wertvoll.
- **Statisten** (Bewohner, Miliz): billig, ersetzbar, einfache Überlebenswürfe. Durch herausragende Taten kann ein Statist **benannt** werden und in den Kern aufsteigen.
- **Feldstärke** (wie viele mit dürfen) wächst mit der Zuflucht (Bevölkerung/Schlafquartiere).

10.4 Reines Skirmish: Truppwert

Für Tabletop-Schlachten ohne Rollenspiel: jede Figur hat einen **Punktwert** (in Bauteilen gerechnet); die Warband = Summe. Beide Seiten einigen sich auf ein **Budget** (z. B. 600). Auch reine Skirmish-Missionen werfen Ressourcen ab — so lässt sich eine ganze Kampagne rein am Tisch spielen.

10.5 Risiko: der überstürzte Rückzug

Droht Auslöschung, darf die Gruppe **fliehen** statt zu sterben — aber sie **verliert alle noch getragene, nicht verbuchte Beute** und **je 1 Stufe Nahrung & Wasser und Munition**, und der **Bergungsschritt (10.1/Schritt 3)** entfällt für diesen Einsatz. Überleben hat einen Preis.

11. Narben & Ruhestand

Zwei Ebenen — im Kampf sofort, in der Kampagne dauerhaft:

- **Im Kampf (§3.9):** die Sofort-Tabelle bei o TP (tot / schwer / übel / Streifschuss / zäh). Unverändert.
- **Nach dem Einsatz:** jede Kernfigur, die kampfunfähig war, würfelt **einmal** auf der Narbentabelle.

11.1 Narbentabelle (W20)

W20	Narbe
1	Tödliche Spätfolge — erliegt den Wunden (oder Koma bis geheilt, SL-Wahl).
2–3	Zerschossenes Bein — dauerhaft –5 cm Bewegung.
4–5	Verlorenes Auge/Gehör — –2 auf Fernkampf & Wahrnehmung.
6–7	Nervenschaden — –1 REF, bis behandelt.
8–9	Innere Verletzung — –1 KÖR, bis behandelt.
10–11	Zerrüttet — –1 WIL (Alpträume), bis behandelt.
12–13	Entstellt — –2 sozial, aber +1 Einschüchtern.
14–15	Chronische Wunde — startet Einsätze mit –1 TP, bis behandelt.
16–17	Nur vernarbt — kein mechanischer Effekt (zählt aber als Narbe).
18	Gehärtet — dauerhaft +1 auf Moral-/Furchtproben (positive Narbe).
19	Vom Riss berührt — erhält eine zufällige Gabe (§4) — samt Belastungsmechanik. Segen und Korruption zugleich.
20	Wie durch ein Wunder — keine Folge, keine Narbe.

„**Bis behandelt**“ = in der **Krankenstation** über Downtime heilbar (Wert **Werkstatt & Lazarett**). Dauerschäden (Bein, Auge) brauchen seltene **Relikte**.

11.2 Dritte Narbe → Ruhestand

Sammelt eine Kernfigur die **dritte (bleibende) Narbe**, ist sie zu ausgezehrt fürs Feld und zieht sich in die **Zuflucht** zurück. Sie wird zu einem **NSC-Pfeiler** und verleiht der Basis einen **dauerhaften Bonus** (Wahl passend zur Figur), z. B.:

- **Ausbilder** — neue Rekruten starten mit +1 auf ein Attribut.
- **Werkmeister** — eine Werkstatt/Schmiede arbeitet schneller oder billiger.

- **Feldscher** — Krankenstation heilt zusätzlich einen „bis behandelt“-Malus pro Zyklus.
- **Anführer** — +1 auf Siedlungs-Moral / Ereigniswürfe.

Die eigentliche Geschichte von DEAD.EARTH: Eure Helden werden von der Apokalypse verbraucht — und genau dadurch zum Fundament der Zuflucht, aus der die nächste Generation auszieht. Kampf, Basis und Verdammnis erzählen denselben Bogen.

12. Aktualisierte Justier-Schrauben

- **Vorratswürfel:** Start-Augenzahlen je Vorrat (Erkundungstempo).
- **Bedrohungsstufen** pro Ortstyp (0–5) und die Fund-Stufen-Kurve (§8.6).
- **Slot-Zahlen** (2/4/8) und Überladungs-Strafen.
- **Ressourcen-Wechselkurse:** wie viel Einfluss ein Rekrut, wie viele Relikte ein Upgrade kostet.
- **Truppwert-Budgets** fürs reine Skirmish.
- **Narben-Härte:** Verteilung der W20-Tabelle (mehr/weniger tödlich).

Die Zuflucht — Ausbau & Verteidigung

Das vollständige Basis-Kapitel. Vertieft §5 (Zuflucht) und §10 (Kampagne). Die Zuflucht ist die Maschine, die Beute in dauerhafte Fähigkeiten verwandelt — und der Ort, den ihr verteidigt, wenn die Nacht an die Mauern klopft.

Die fünf Werte

Wert	Was er tut	Start (Provisorisches Lager)
Bevölkerung	Arbeitskraft und Esser; bestimmt die Feldstärke (wie viele mit auf Einsatz dürfen).	6
Verteidigung	Wehrhaftigkeit im Überfall; stellt bewaffnete Miliz (Statisten).	1
Vorräte	Nahrung & Wasser; werden jeden Zyklus verbraucht (= Bevölkerung).	6
Werkstatt & Lazarett	Craften, Reparieren, Relikte nutzen und Heilen/Narben behandeln.	0
Moral		+0 (–3...+3)

Wert	Was er tut	Start (Provisorisches Lager)
	Nerven der Gemeinschaft; niedrig → Abwanderung, schlimme Ereignisse.	

Die Ressourcen fürs Bauen

Gebaut wird aus der Beute (§10.1): - **Grobbauteile** → Struktur: Mauern, Tore, Wohnmodule, Versorgung. - **Feinbauteile** → Technik: Werkstatt, Krankenstation, Funk, Labor. - **Relikte** → Sondermodule (Reliquienkammer, Bannkammer). - **Einfluss** → Rekruten anwerben (hebt Bevölkerung). **Nahrung & Wasser** → Upkeep. **Munition** → nur Kampf.

Die Stufen der Zuflucht

Der Ausbau der **Grundfeste** hebt Kapazität, Modul-Plätze und Feldstärke.
(Kosten kommen zusätzlich zu den Modulen; Zahlen sind Richtwerte und lassen sich am Tisch justieren.)

Stufe	Name	Kosten (zusätzlich)	Bevölk.- Kap.	Modul- Plätze	Feldstärke
1	Provisorisches Lager	— (Start)	6	2	3
2	Kleine Basis	20 Grob	10	3	3
3	Gesichertes Lager	40 Grob · 10 Fein	16	4	4
4	Organisierte Basis	70 Grob · 20 Fein	24	5	4
5	Befestigte Enklave	110 Grob · 35 Fein	34	7	5
6	Technologischer Außenposten	160 Grob · 55 Fein · 1 Relikt	46	9	5
7	Vollwertige Siedlung	220 Grob · 80 Fein · 2 Relikt	60	11	6
8	Blühendes Zentrum	300 Grob · 110 Fein · 3 Relikt	80	13	6
9	Bastion	400 Grob · 150 Fein · 4 Relikt	105	15	7
10	Zuflucht	550 Grob · 200 Fein · 6 Relikt	140	18	8

Erweiterungen (Module)

Jede Erweiterung belegt **1 Modul-Platz**, gibt **genau einen Vorteil** (kein Stapeln gleicher Effekte) und kann durch Überfall oder Sabotage **zerstört** werden — dann ist der Vorteil weg, bis ihr sie neu baut.

Struktur & Verteidigung (*Grobbauteile*)

Modul	Kosten	Vorteil
Barrikaden / Mauern	15 Grob	+2 Verteidigung; im Überfall schwere Deckung (Wundschwelle +2) an der Perimeterlinie.
Tor / Schleuse	20 Grob	Engstelle — Angreifer müssen hindurch (Chokepoint); +1 Verteidigung.
Wachturm / Wachtposten	20 Grob · 10 Fein	Frühwarnung: kein Überraschungs-Überfall; eine Verteidiger-Figur startet in Bereitschaft .
Minenfeld / Fallen	15 Grob · 10 Fein	1×/Überfall ein Explosivangriff (3W6) auf Anrückende; bei Panik 1-auf-W6 Eigenunfall.

Werkstatt & Lazarett (*Feinbauteile*)

Modul	Kosten	Vorteil
Werkstatt (Reparatur)	20 Fein	+1 Werkstatt & Lazarett; repariert Ausrüstung/ Fahrzeuge.
Werkbank (Waffenmod)	25 Fein	Waffen modifizieren: ein Trait oder +1 Bruch pro Waffe (SL-Freigabe).
Schmiede	20 Grob · 20 Fein	Rüstung und Nahkampfwaffen herstellen.
Krankenstation / Lazarett	25 Fein	+1 Werkstatt & Lazarett; Wunden heilen doppelt so schnell ; entfernt 1 „bis behandelt“-Malus je Zyklus.
Labor / Analysestelle	20 Fein · 1 Relikt	erforscht Relikte, Gaben und Infektionen; schaltet Relikt-Upgrades frei.

Versorgung (*senkt Verbrauch / hebt Kapazität*)

Modul	Kosten	Vorteil
Garten / Hydrokultur	15 Grob	erzeugt Nahrung: Vorräte-Verbrauch –1 pro Zyklus.

Modul	Kosten	Vorteil
Wasseraufbereiter / Brunnen	15 Grob	sauberes Wasser: keine Krankheitswürfe durch Trinkwasser.
Feldküche / Vorratskammer	15 Grob	Nahrung verdirbt nicht; doppelte Lagerkapazität für Vorräte.
Generator / Solar	20 Fein	Strom: +1 Moral; Voraussetzung für elektrische Module (Funk, Labor).

Gemeinschaft & Einfluss

Modul	Kosten	Vorteil
Wohnmodule / Quartiere	15 Grob	hebt die Bevölkerungs-Kapazität (siehe Stufe); +1 Moral.
Funkstation	25 Fein	Kontakt zu Fraktionen: mehr Einfluss -Gelegenheiten, Vorwarnung vor Überfällen; +1 Moral.
Handelsposten	20 Grob	bessere Kurse; tausche Einfluss ↔ Ressourcen ; Zugang zu Händlern.
Tempel / Gedenkstätte	15 Grob	+1 Moral; 1×/Zyklus einen misslungenen Moralwurf wiederholen — ein Trotzen der Verdammnis.

Besonderes (Relikte)

Modul	Kosten	Vorteil
Reliquienkammer	30 Fein · 2 Relikt	verwahrt und erforscht mächtige Relikte; Chance auf einzigartige Entdeckungen.
Bannkammer	25 Grob · 3 Relikt	geweihte, abgeschirmte Kammer, die den Höllenhauch fernhält: senkt die Bedrohung im Umkreis um 1 und die Überfall-Chance durch Legionen .

Der Downtime-Zyklus (Schritt für Schritt)

Zwischen zwei Einsätzen läuft **ein Zyklus** (grob eine Woche):

1. **Verbrauch.** Ziehe **Vorräte = Bevölkerung** ab (modifiziert durch Garten/Feldküche). **Mangel** → -1 Moral **und** jede Figur startet den nächsten Einsatz mit -1 TP.
2. **Bergung verbuchen.** Trage die sechs Ressourcen aus dem Einsatz ein; aktualisiere den **geborgenen Gesamtwert** (= Erfahrung, §5.4).
3. **Aktionen.** Jede **Kernfigur** hat **1 Downtime-Aktion:** *Bauen · Erkunden* (neue Ziele) · *Handeln · Heilen · Trainieren · Wache*. Die **Bevölkerung** leistet zusätzlich Arbeitskraft (SL: 1 Modul-Baufortschritt je begonnenem Zyklus, wenn die Ressourcen da sind).
4. **Bauen.** Gib Ressourcen aus → eine **Erweiterung** errichten (belegt einen Modul-Platz) oder die **Stufe** heben.
5. **Ereignis.** Würfle **W20** auf die Ereignistabelle (§5-Auszug). Manche Ergebnisse lösen einen **Überfall** aus (siehe unten).
6. **Nächsten Einsatz wählen** — nach Fraktionslage und Karte.

Der Überfall — Verteidigungs-Skirmish

Kommt es zum Überfall, wird eure **Zuflucht selbst zum Spielplan** — und alles, was ihr gebaut habt, ist das Schlachtfeld.

1. **Auslöser.** Ein Ereignis, hohe **Bedrohung** oder niedrige **Verteidigung**. Wachturm/Funk geben **Vorwarnung** (kein Überraschungsangriff); die **Bannkammer** senkt die Chance eines Legionen-Überfalls.
2. **Die Angreifer.** Wähle eine Bedrohung passend zur Lage — **Plünderer/ Banditen**, eine **Infizierten-Horde**, ein **Legionen-Vorstoß** oder eine feindliche **Fraktion** — und stelle ihren **Truppwert** ungefähr auf die **Stufe × 100** ein. Nutze das **Bestiarium**.
3. **Der Aufbau.** - Eure **Module sind Gelände & Boni:** Mauern = schwere Deckung, Tor = Chokepoint, Wachturm = eine Figur in Bereitschaft, Minenfeld = ein Explosivangriff. - **Miliz:** eure **Verteidigung** stellt so viele bewaffnete **Statisten** (§10.3) als Verteidiger. Alle anwesenden **Kernfiguren** kämpfen mit.
4. **Der Ablauf.** Die Angreifer kommen in **1W3+1 Wellen** über die Runden. **Ziel:** die Angreifer vertreiben **oder** eine feste Rundenzahl halten **oder** einen Schlüsselpunkt schützen (Bevölkerung/ein Modul).
5. **Der Ausgang.** | Ergebnis | Folgen | |—| | **Abgewehrt (Sieg)** | Ihr haltet alles; Beute von den Gefallenen (Ressourcen, evtl. Munition). | | **Teilerfolg** | 1 Modul beschädigt/zerstört; etwas Vorräte oder Bevölkerung verloren; -1 Moral. | | **Niederlage** | Mehrere Module zerstört; Bevölkerung fällt oder flieht; Vorräte geplündert; Moral stürzt. Im Extremfall: die Zuflucht muss **aufgegeben** werden — ein Kampagnen-Wendepunkt. |

Der Bogen: Ihr baut, damit ihr etwas zu verteidigen habt. Ihr verteidigt, damit ihr weiterbauen könnt. Und irgendwann steht an euren Mauern nicht mehr der Plünderer, sondern die Legion — und dann zeigt sich, ob die goldene Kerze in der Finsternis brennt oder erlischt.

Teil III — Bestiarium

Bestiarium

Die Gegner im W20+W6-Motor. Zwei Ursprünge, wie im Kanon (siehe „Der Ostkrieg und der Riss“): Monster des **Fleisches** (Krieg, Strahlung, Seuche) und die Schrecken des **Risses** (die Hölle). Dazu die Konstrukte Prags.

Wie man einen Statblock liest

Feld	Bedeutung
VW	Verteidigung — der Zielwert, den Spieler mit W20 + Angriff erreichen müssen, um zu treffen.
TP	Trefferpunkte — so viele Wunden hält die Kreatur aus.
Wundschwelle	Was jeder Schadens-W6 zeigen muss, um 1 Wunde zu machen (Rüstung/Zähigkeit). 2+ weich · 3+ zäh · 4+ gepanzert.
Bewegung	in cm (Zoll ÷ 2,5).
Angriff	der Bonus der Kreatur auf ihren eigenen W20-Angriffswurf gegen die VW der Spieler.
Waffe	Schadenspool (W6) · BR (Bruch, senkt die Wundschwelle des Ziels) · Traits (§3A).
Nerven	WIL für Moralproben — oder furchtlos (ignoriert Moral/Furcht).
Bedrohung	0–5, speist die Begegnungswürfe beim Vorstoß (§8.4).
Bergung	was die Kreatur abwirft (Ressourcen, §10.1).

Rudel/Schwarm. Gleichartige Kreaturen aktivieren als *eine* Gruppe (ein Würfelwurf, dann alle bewegen/angreifen). Das hält Massen schnell.

A • Monster des Fleisches

Die Infizierten (*Ursprung: Fleisch*)

Was die Genwaffen zurückließen. Sie hungern nicht — sie verbreiten. Drei Spielarten, ein Fundament.

Spielart	VW	TP	Wundschw.	Bew.	Angriff	Waffe
Wandler (langsam, Masse)	10	3	2+	8 cm	+1	Biss/Griff 1W6
Renner (schnell, zäh)	12	4	3+	18 cm	+3	Biss/ Klaue 1W6
Rasender (Szenenbrecher)	13	5	3+	20 cm	+4	Klaue 2W6, Wuchtig

Nerven: furchtlos (immun gegen Moral, Furcht, Betäubung, Schmerz).

Gemeinsame Regeln: - **Infektion.** Wer durch Biss/Klaue **1+** **Wunde** nimmt, legt eine **KÖR-Rettung (§3.9-Infektionsprobe)** ab — misslingt sie, keimt die Seuche (siehe Zombie-Infektion). - **Lärm zieht an.** Jede *Laut*-Aktion in der Nähe ruft weitere herbei (Bedrohung +1). - **Rudel:** treten zu **3+** auf, aktivieren als Gruppe. - **Rasender – Blutspeier:** statt Nahkampf einmal Blut spucken (Kurz); Ziel legt KÖR-Rettung ab oder es greift sofort die **Infektion**, ganz ohne Wunde. Rüstung schützt nicht.

Bedrohung: Wandler 2 · Renner 3 · Rasender 4. **Bergung:** — (nur, wer Kadaver ausschachtet: selten Bioproben = 1 Feinbauteil).

Sporenmensch (*Ursprung: Fleisch · Bedrohung 2*)

Ein Körper, den der Pilz übernommen hat. Er wartet, bis du nah genug bist.

VW 11 · TP 4 · Wundschwelle 3+ · Bewegung 8 cm · Angriff +2 Waffe: Klauen 1W6, BR o **Nerven:** furchtlos **Besonderes: Sporenwolke** — bei o TP platzt der Wirt: alle in **Nah** legen eine KÖR-Rettung ab oder ziehen sich eine **Pilzinfektion** zu (–1 auf alle Proben für 1W6 Tage, bis behandelt). **Bergung:** Bioproben (1 Feinbauteil).

Aaskrabber-Schwarm (*Ursprung: Fleisch · Bedrohung 2*)

Fleischfressende Insektoiden, von Kadavern und Blut angezogen — ein lebender Teppich. **VW 12 · TP 4 (Schwarm) · Wundschwelle 2+ · Bewegung 15 cm · Angriff +3 Waffe:** beißender Schwarm 2W6 (nur Nah), BR o **Nerven:** furchtlos **Besonderes: Umhüllen** — solange der Schwarm in Basiskontakt ist, hat das Opfer Nachteil auf alle Proben. **Flächentiere:** Explosiv/Feuer verdoppeln den Schadenspool gegen den Schwarm. **Bergung:** —

B • Die Legionen (*Ursprung: Riss / Hölle*)

Was durch das Höllentor kommt. Sie sterben nicht wie Menschen — und manche sterben gar nicht, solange der Riss offen ist.

Riss-Brut (*Bedrohung 2*)

Kleines, krächzendes Höllengezücht — selten allein. VW 11 · TP 2 ·

Wundschwelle 2+ · **Bewegung** 15 cm · **Angriff** +2 **Waffe:** Krallen & Zähne

1W6, BR o **Nerven:** furchtlos **Besonderes: Schwarm** (3+). **Krächzen:**

einmal je Begegnung ruft die Brut 1W6 weitere aus dem nächsten Schatten (SL).

Höllenfleisch: *Feuer* macht gegen sie keine zusätzliche Wunde — sie kennen es schon. **Bergung:** Ichor (1 Feinbauteil bei „Ernte“).

Der Verdamnte (*Bedrohung 3*)

Ein Soldat, den die Hölle aus irgendeinem Jahrhundert ausspie — Bajonett neben Kettenhemd, ein Banner aus keiner Geschichte. VW 12 · TP 4 ·

Wundschwelle 3+ · **Bewegung** 12 cm · **Angriff** +3 **Waffe:** SL wählt je

Zeitalter — Klinge/Bajonett 2W6, **Wichtig oder** Höllengewehr 2W6, BR 1, **Laut**

Nerven: furchtlos **Besonderes: Aus keiner Zeit** — Ausrüstung und Aussehen sind anachronistisch, jeder Verdamnte anders. **Rückkehr:** Ein Verdamnter, der **nicht durch Feuer oder Glauben** endgültig zerstört wird, sinkt in den Boden und kehrt beim nächsten Riss-Ereignis zurück. **Bergung: Riss-Splitter** (1 Relikt).

Höllenhund (*Bedrohung 3*)

Glühende Augen, Rauch statt Atem. Es riecht die Angst, bevor du sie fühlst. VW

13 · **TP** 5 · **Wundschwelle** 3+ · **Bewegung** 20 cm · **Angriff** +4 **Waffe:** Biss

2W6, BR o, **Wichtig Nerven:** furchtlos **Besonderes: Angstheulen** — als

Aktion: alle Gegner in **Kurz** legen sofort eine Moralprobe (W20 + WIL ≥ 12) ab oder sind **1 Runde unterdrückt**. **Rauchleib:** Fernangriffe auf Weit haben Nachteil. **Bergung:** —

Der Peiniger (*Bedrohung 4 • Elite*)

Ein Schinder der Hölle, behängt mit Ketten und Haken. Er hat es nicht eilig — er hat Ewigkeiten. VW 13 · TP 9 · Wundschwelle 4+ · Bewegung 12 cm ·

Angriff +5 **Waffe:** Kettenhaken 3W6, BR 1, **Wichtig; Reichweite Nah–Kurz**

(Ketten) **Nerven:** furchtlos **Besonderes: Zug ins Verderben** — bei einem

Treffer zieht der Peiniger das Ziel in Basiskontakt. **Blutzoll:** Wird ein Opfer

kampfunfähig, heilt der Peiniger 2 TP. **Gepanzerte Höllenhaut:**

Wundschwelle 4+; nur *Bruch* oder *Feuer* kommen zuverlässig durch. **Bergung:**

Reliktbehang (1W3 Relikte).

C • Konstrukte

Lehm-Golem (*Ursprung: Prag / gebändigter Riss • Bedrohung 3*)

Ein Diener aus Lehm und Blech, beseelt mit der Kraft des Höllentors unter dem Hradschin. Er gehorcht — bis die Kette nachgibt. VW 12 • TP 8 •

Wundschwelle 4+ • **Bewegung** 10 cm • **Angriff** +4 **Waffe:** Steinf Faust 3W6, BR o, *Wichtig, Langsam* **Nerven:** willenlos (furchtlos, folgt letztem Befehl)

Besonderes: Beseelt: immun gegen Infektion, Gift, Furcht, Psi-Kontrolle.

Kette reißt: Wird sein Steuer-Siegel zerstört (Feinbauteil, im Kopf/Herz), tobt der Golem **1W6 Runden** blind gegen alles — dann zerfällt er. **Bergung:** Steuer-Siegel (1 Feinbauteil) + Baumaterial (1 Grobbauteil).

D • Maschinen (*geerdete Vorkriegstechnik*)

Der Krieg war hochgerüstet. In den Ruinen laufen seine Maschinen weiter — Drohnen, Cyborgs, ein zerfallener Kampfmech — und führen alte Befehle aus, für einen Kommandanten, der längst tot ist. Kalt, koordiniert, ohne Hass und ohne Gnade. Keine Laser, keine fremden „Kollektive“: nur Blech, das nicht weiß, dass der Krieg vorbei ist.

Kalter Verstand (*gemeinsam*): Alle Maschinen sind **furchtlos** und immun gegen **Infektion, Gift, Furcht und Psi-Kontrolle**. Sie reagieren bevorzugt auf **Bewegung, Wärme und Funk**.

Militär-Cyborg (*Bedrohung 3*)

Halb Soldat, halb Servo — ein Panzerchassis mit dem Rest eines Menschen darin, das noch der Feuerdisziplin gehorcht. VW 13 • TP 5 • **Wundschwelle** 4+ • **Bewegung** 12 cm • **Angriff** +4 **Waffe:** Sturmgewehr 3W6, BR 1, *Automatisch, Laut* — **oder** Servo-Faust 2W6, *Wichtig* **Nerven:** furchtlos **Besonderes:** **Feuerdisziplin** — nutzt Deckung und geht bevorzugt auf **Bereitschaft**; kämpft koordiniert im Trupp. **Bergung:** 1 Feinbauteil + Munition.

Wachdrohne (*Bedrohung 3*)

Ein schwebendes Auge mit Maschinengewehr, das seit Jahren denselben Perimeter patrouilliert. VW 13 • TP 3 • **Wundschwelle** 3+ • **Bewegung** 18 cm (Flug) • **Angriff** +5 **Waffe:** Maschinengewehr 3W6, BR 1, *Automatisch, Laut* **Nerven:** furchtlos **Besonderes: Sensoren** — kann nicht überrascht werden und ignoriert Dunkelheit (kein Licht-Nachteil). **Blendgranate** (1×/Begegnung): alle in **Kurz** legen eine REF-Rettung ab oder haben **1 Runde** Nachteil. **Bergung:** 1 Feinbauteil.

Spähdrohnen-Schwarm (*Bedrohung 2*)

Ein Schwarm kleiner Quadrocopter — allein harmlos, gemeinsam eine Zielmarkierung mit Beinen. VW 12 • TP 2 (Schwarm) • **Wundschwelle** 2+ • **Bewegung** 22 cm (Flug) • **Angriff** +3 **Waffe:** leichte MP 1W6, BR o, *Laut*

Nerven: furchtlos **Besonderes: Aufklärung** — markiert ein Ziel: alle Maschinen erhalten +1 **Angriff** darauf. **Alarm:** ruft Verstärkung (Bedrohung +1 je Zug, solange der Schwarm lebt). **Schwarm. Bergung:** 1 Feinbauteil (bei Ernte).

Kampfmech „Rostgigant“ (Bedrohung 5 • Boss)

Ein halb zerfallener Kampfmech, gesteuert von den letzten Resten einer Militär-KI. Er ist langsam. Er ist geduldig. Er hat eine Autokanone. VW 13 • TP 16 •

Wundschwelle 5+ (Titan-Panzerung, jenseits „schwer“) • **Bewegung** 10 cm •

Angriff +6 • **2 Angriffe/Aktivierung Waffen:** Hydraulikfaust 4W6, *Wuchtig* (Nah) • Autokanone 3W6, **BR 2**, *Automatisch, Laut* (Mittel–Weit) **Nerven:**

furchtlos **Besonderes: Titan** — Wundschwelle 5+; Handwaffen mit *Wuchtig* erhalten gegen ihn **keinen** Zusatzeffekt. Nur **Bruch**, **Explosiv** oder gezieltes **Feuer** kommen zuverlässig durch. **Trümmertritt:** Flächenangriff gegen alle in **Nah**. **Alte Befehle:** greift alles an, was sich bewegt oder funkt. **Bergung:** 1W6 Grobbauteile + 1W3 Feinbauteile + evtl. **1 Relikt** (intakter KI-Kern/Reaktor).